



STREET FIGHTER
Golpe a golpe, combo a combo



GTA IV
¡Análisis 100% libre de monsergas!







WWW.REVISTAXTREME.COM

SUPERJUEGOS



xtreme

VIDEOJUEGOS AL LÍMITE



REGALAMOS...
- 1 XBOX 360 EXCLUSIVA
- 10 CAMISETAS EDICIÓN LIMITADA
- 10 REPRODUCTORES MP3
- 30 JUEGOS



NINJA GAIDEN II

¡PRIMICIA INTERDIMENSIONAL!

¡Analizamos el regreso del juego más puñetero de la historia! • XBOX 360

RETRO, LUEGO EXISTO
EARTHWORM JIM
SUPER MARIO WORLD
CAPTAIN BLOOD
INSIDE OUTING
COMMODORE 64
POPEYE

SÚPER DESCUENTO



EN ESTOS JUEGOS
GRAND THEFT AUTO IV / PS3
RACE DRIVER GRID / PS3
EVERYBODY'S GOLF 2 / PSP
NINJA GAIDEN II / XBOX 360
SOUL CALIBUR LEGENDS / WII

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII
Vuelve a Midgar con tu PSP



BATTLEFIELD BAD COMPANY - SUPER SMASH BROS BRAWL - METAL GEAR SOLID 4 - LO ÚLTIMO DE SONY, VIVENDI Y MIDWAY...


NINJA GAIDEN II
LA DELGADA LÍNEA ENTRE EL HONOR Y LA VENGANZA SÓLO SERÁ CRUZADA POR UNO.
Hayabusa vuelve en la única secuela auténtica de Ninja Gaiden. Exclusivo para Xbox 360.
Cuatro niveles de dificultad, de Acólito hasta Maestro Ninja.
xbox.com/ng2
LANZAMIENTO: JUNIO 2008
18+
www.pegi.info
TECMO
Microsoft
Team NINJA
Ninja Gaiden® 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden es una marca comercial registrada de Tecmo Ltd. Tecmo es una marca comercial registrada de Tecmo Ltd. Team Ninja y el logotipo Team Ninja son marcas comerciales de Tecmo Ltd.
© 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logotipo Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, y el logotipo Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft.

¡SUSCRÍBETE A XTREME CON UN 25% DE DESCUENTO!
PÁG. 37

6,2

GRUPO ZETA

Fundador: Antonio Asensio Pizarro

Presidente: Francisco Matosas
Vicepresidente Ejecutivo: Antonio Asensio Mosbah

Consejeros: Josep María Casanovas, Félix Espelosín, Serafín Roldán, Julio García
Secretario: José Ramón Franco **Vicesecretario:** Enrique Valverde
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso
Comité Editorial: Miguel Ángel Liso, Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Alfonso S. Palomares y Jesús Rivasés
Director de Área de Revistas y Ocio: José Luis García
Director de Área de Prensa: Román de Vicente
Director de Área de Administración y Finanzas: Conrado Carnal
Director de Área de Servicios Corporativos: Román Merino
Director de Área de Comercial y Publicidad: Pablo San José
Director de Área de Distribución: Vicente Leal
Directora de Área de Promociones y Marketing: Marta Ariño
Director de Área de Libros: Faustino Linares
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios: Agustín Vitórica

REDACCIÓN
Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Diego Areso
Redactores Jefe: Bruno Sol y Pedro Berruezo
Redacción: Roberto Serrano, Ana Márquez, Daniel Rodríguez
Maquetación: José Luis López (Jefe de Sección), Francisco J. Caballero
Colaboradores: Lázaro Fernández, Miguel Ángel Sánchez, Alejandro Cremades, Raúl Barrantes, David Catalina, Nacho Vigalondo, Miguel Vallejo, Juan Carlos Caballero, Ignacio Selgas, Gloria Langreo, Javir Sánchez, Omar Álvarez.
Sistemas Informáticos: Javier Rodríguez

Dirección:
C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
E-Mail: xtreme.superjuegos@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Director Adjunto del Área de Revistas: Carlos Ramos
Adjunta a Gerencia de Revistas: Ángela Martín
Directora de Marketing: María Moro
Director de Publicidad: Julián Poveda
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Jefe de Producto: Mar Lumbreras
Director de Producción: Jordi Omella
Producción: Ángel Aranda
Dirección de Recursos Humanos: David Casanovas

Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **902 104 694** de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Coordinación de Publicidad: Mar Sanz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Francisco Andres (Director de Equipo), Mar Lumbreras (Jefe de Publicidad). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Francisco Blanco (Dtor. de Publicidad en Cataluña), Juan Carlos Baena (Jefe de Equipo). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482
Galicia: Marian Garrido (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Tel.: 981 57 17 15
Aragón: Alejandro Moreno (Delegado). Hernán Cortes, 37. 50005 Zaragoza Tel: 976 70 04 00
Castilla La Mancha: Andrés Honrubia (Delegado). Tinte, 23 B Edif. Centro 02001 Albacete Tel: 967 52 42 43
Internacional: Gema Arcas (Directora de Publicidad Internacional)

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. l.axe@axmedia.be **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn ERICKSON. Tel. 1 212 767 65 73 derickson@hfmus.com **CANADA.** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@mediascope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid.
Impresión y Encuadernación: REKORD PRINTING. Ctra. La Roca Km. 12.7, Pol. Ind. Cam Baliarda, Sant Fost de Campsentelles (Barcelona). **Distribuye:** DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91.

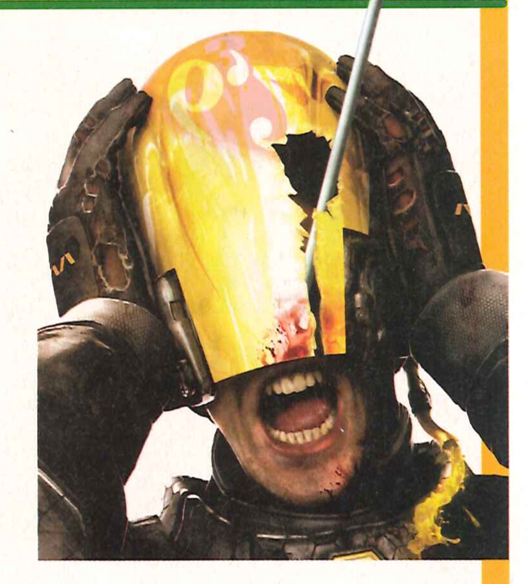
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana:
Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal: B. 17.209-92 • Printed in Spain
Superjuegos es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

ARi

DISEÑO ORIGINAL: UGO A. SÁNCHEZ



¡TOMA CASTAÑA!

Mira que en **Xtreme** nos hemos quejado de las notas veces, ¿eh? Son una convención insufrible a la que nos acogemos por no sé muy bien qué extraños motivos. Costumbre, supongo. No sé. Dentro de la redacción hay posturas enfrentadas ante las notas, y quienes nos leéis en foros y otras zonas virtuales lo sabéis: dentro de **Xtreme** hay quien las defiende y hay quien las ataca. No es muy difícil deducir quién es quién.

En cualquier caso, hay momentos en los que sí que se encuentra un justificante a las notas: tocar las narices. Ya hablamos del gozo insondable de tocárselas a los *fanboys* hace un par de números, pero la reacción de un alto cargo internacional de una popular compañía ante la avalancha de aprobados por los pelos que está recibiendo su último lanzamiento es significativa: afirma que las notas justitas que se está llevando el juego son sólo opiniones aisladas de algunos críticos y que el jugador debe formar su propia opinión.

Es decir, a ver si lo entiendo: si el juego se lleva buenas notas, los chicos de la prensa son unos santos, los citamos en las portadas de los juegos y reproducimos sus frases más elogiosas. Si el juego no recibe las notas esperadas, son opiniones que no significan nada y que no merecen el menor crédito.

Los rumores de que los periodistas del sector disfrutamos haciendo llorar a los multimillonarios que no han tocado un pad en su vida y que se enriquecen lanzando franquicias mediocres, secuelas que nadie ha pedido y juegos a los que les faltan tres meses de desarrollo son completamente infundados. Pero claro, si encima van provocando, pues cierto placer perverso sí que... _JOHN TONES

CONFESIONES DE UN NEGADO PARA LOS VIDEOJUEGOS

POR CARLOS VERMUT

HOY: TUNING TOTAL



¿Y ESTAS X BOX TUNEADAS?
SON X BOX CUSTOMIZADAS POR DISTINTOS ARTISTAS.
QUE GUAY... PUES YO TAMBIÉN DIBUJO.
¿SÍ? ¿Y TE GUSTARÍA CUSTOMIZAR UNA?
¡ME ENCANTARÍA!
PUES ESPÉRATE QUE VOY ARRIBA Y COJO UN PAR.
¿UN PAR?
SÍ. UNA PARA QUE HAGAS BOCETOS Y OTRA PARA EL DIBUJO DEFINITIVO.



¡¡¡¿ABOCETAR EN UNA X BOX 360?!! ¿PERO QUÉ CLASE DE EXCESO DE OTRA GALAXIA ES ESTE? ESO SÓLO ES COMPARABLE A CONSTRUIR EDIFICIOS CON LADRILLOS DE HACHIS O DUCHARSE CON PEPSI TWIST.





SIGUE LA AVENTURA DE LA X BOX 360 TUNEADA EN:
OMBLIGÓPOLIS.BLOGSPOT.COM

SUMARIO



#187
JUNIO
2008

Ni el puñetero Ninja Gaiden II ha sido capaz de vencer a nuestros avezados redactores: Doc analiza a la bestia después de domarla dejándose un riñón y medio cerebro en el intento. GTA IV tampoco se ha resistido a nuestros dedazos. Todo ello aderezado con suculentos reportajes plenos de novedades.



ANALISIS
NINJA GAIDEN II
PÁG. 48









REPORTAJE
STREET FIGHTER
PÁG. 18

xtreme

SI QUIERES ESTAR A LA ÚLTIMA, CONSULTA
www.revistaxtreme.com



DEATH JR.™
Root of Evil
Wii
DEATH JR.
Root of Evil
12+
www.pegi.info
eidos
LICENSED BY
PAL Nintendo
¿QUIÉN DIJO MIEDO?
¡Muérete de risa!
Ayuda al hijo pequeño de la muerte
¡Rescata a tus amigos!
12+
www.pegi.info
Wii
eidos
proein games
Death Jr.: Root of Evil™ © 2008 Backbone Entertainment. Published by Eidos Interactive Limited under licence from Backbone Entertainment 2008. Developed by Backbone Entertainment, a division of Foundation 9 Entertainment. Eidos, Eidos Interactive, the Eidos Logo are trademarks of the Eidos group of companies. Death Jr. the Death Jr. logo and characters, Backbone Entertainment and the Backbone Entertainment logo are trademarks of Foundation 9 Entertainment. All Rights Reserved. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



_COORDINAN: CHAIKO, NEMESIS, DR. BOIFFARD

PLATINUM GAMES

LOS COMPONENTES DE LA EXTINTA CLOVER SE ALÍAN CON SEGA PARA PRODUCIR CUATRO TÍTULOS QUE DARÁN QUE HABLAR

Para ser sinceros, nos gustaba más el primer nombre (**SEEDS**) que habían adoptado **Shinji Mikami** y el resto de miembros de la antigua **Clover Studios**, que el definitivo **Platinum Games**, pero lo que está claro es que seguirán con su tradición de ofrecer innovación en un mercado cada vez más saturado de secuelas.

El 12 de mayo tuvimos ocasión de hablar con ellos en Londres en un evento organizado por **Sega** en el que se presentaron en sociedad tres de los cuatro proyectos que preparan. Sólo faltó el juego de **Mikami** (que no vino porque le da miedito el avión), pero la verdad es que salimos muy contentos, sobre todo tras ver en movimiento esa sangrienta maravilla *noir* llamada ***Mad World***.

ATSUSHI INABA (IZQUIERDA) TUVO EL DETALLE DE FIRMARNOS UN PAR DE COPIAS DEL GRAN GOD HAND_



INFINITY LINE

PARA FANS DE LAS SPACE OPERAS CON MUCHO TIEMPO LIBRE

De los tres proyectos presentados por **Platinum Games**, ***Infinity Line*** va a ser el que más dificultades va a encontrar para conquistar al grueso de los usuarios de **DS**.

Y es que esta producción dirigida por **Hifumi Kono** (*Steel Batallion*) nos remite a las *space opera* seminales (*Captain Harlock, Star Trek*), metiéndonos en el pellejo del comandante de una flota espacial. En este Sci-Fi War Playing Game (así lo definió el propio **Kono**), tendremos la posibilidad de diseñar nuestra flota entre más de 150 modelos de naves diferentes, seleccionando el hombre o la mujer adecuados para cada puesto (desde pilotos hasta ingenieros y operadores de comunicaciones) entre más de doscientos personajes. De momento, sólo nos enseñaron bocetos, unas cuantas pantallas y la promesa de que saldrá en 2009.



BAYONETTA

ACTITUD, CUERAZO Y PISTOLAS EN LOS TACONES PARA LA RIVAL DE DEVIL MAY CRY.

Hideki Kamiya, director del primer *Devil May Cry* (y de *Resident Evil 2*), presentó junto a **Atsushi Inaba** (productor) el trailer de *Bayonetta*, la respuesta de **Platinum Games** al desfile de secuelas en el que se ha convertido *Devil May Cry*. *«Somos el único equipo capaz de llevar el género de la acción 3D a su clímax»*, declaraba chulesco **Kamiya** tras mostrar a la prensa una intro CGI en la que la heroína protagonista (que da nombre al juego) da una soberana somanta de palos a un ángel más parecido a los villanos de *Evangelion* que a los querubines de **Rafael**. Y eso fue todo. Habrá que esperar unos meses para ver cómo pinta el juego en **PS3** y **Xbox 360**.



CONFÍAMOS VER EN LOS PROXIMOS MESES ALGO MAS DE BAYONETTA QUE ESTE SIMPLE VIDEO_AUNQUE EL JUEGO NO LLEGARA HASTA 2009_

LA SIERRA MECÁNICA ADOSADA AL BRAZO DE JACK NOS PROPORCIONÓ MOMENTOS TAN HERMOSOS COMO ESTE... PURA POESÍA, ¿VERDAD?

MADWORLD

ESTÉTICA DE CÓMIC NOIR PARA UN BEAT'EM-UP MARAVILLOSAMENTE CAFRE. ¿QUIÉN DIJO QUE LA WII ERA SÓLO PARA ABUELAS?

Sólo a los creadores de esa joya llamada *God Hand* se les podría ocurrir una brutalidad del calibre de ***MadWorld***. **Shigenori Nishikawa** (*R. Evil 4*, *Dino Crisis 2* y 3) demostró en directo como se las gasta Jack, el protagonista de esta fantasía punk. «*Creemos que faltaba un juego como* ***MadWorld*** *en el catálogo de* ***Wii***» y «*decidimos diseñar los gráficos en B/N para resaltar el color de la sangre*» nos comentaba **Nishikawa** mientras empalaba y despedazaba enemigos con las manos o a sierra mecánica adosada al brazo de Jack.

Estética a lo *Sin City*, onomatopeyas estilo cómic y la sangre salpicando la pantalla. ¿Se podía pedir algo más? Sí, el minijuego Man Darts, en el que el jugador maneja el *wiimote* como un bate de baseball para lanzar, y clavar, a los punks hacia una diana. Si logramos que *MadWorld* pase desapercibido ante los guardianes de la moral (y que no le suceda lo que a *Manhunt 2*), tendremos diversión y hemoglobina asegurada para 2009, sólo para **Wii**.

PARTIR ES MORIR UN POCO

No le des al enemigo la oportunidad de levantarse de nuevo... mejor partirlo por la mitad, y ver como su columna vertebral cruje como un colín reseco. Advertencia: niños, no hagáis esto en casa con el gato.

OJO CON LA SEÑAL

El momento más glorioso de toda la demo (de hecho, inspira el logo del juego): clavar una señal de tráfico en el ojo de tu enemigo. El mobiliario urbano al servicio de la brutalidad mas cafre. Y decían que *Manhunt 2* era violento.



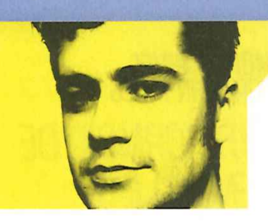
MONDO PIXEL
POR JOHN TONES

INTERCAMBIO DE LENGUAJES

Hay un momento en *Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal* (sobra decir que quizás no quieras seguir leyendo si no la has visto) que se ha convertido en el más discutido del film por encima de las agujetas de **Harrison Ford** o ese final. **Ese final**. Se trata de la famosa supervivencia a una explosión nuclear encerrándose dentro de una nevera. Es decir, a los fans clásicos del personaje no les gusta la secuencia que es tanto la más ingeniosa del film como la que devuelve al personaje a sus raíces pulp enloquecidas, aquellas a las que, no lo olvidemos, homenajeaba *En busca del Arca Perdida*.

Curtido en la narrativa del videojuego, no solo no me ofendió, sino que me resultó satisfactoria la idea y el posterior e impresionante plano de Indy contemplando atónito un hongo nuclear. Entiendo que los lectores de *Las Minas del Rey Salomón* no acepten que la locura atómica entre a formar parte de la mitología de cualquier héroe moderno, pero conozco a gente que salió del cine echando pestes de la película (muy mediocre, pero por otros motivos) y corrió a casa a distraerse con una buena partida de ***Portal*** o ***GTA IV***. Es decir, medios planteados como la sucesión de escenas de impacto hiladas por un argumento que está al servicio de la acción. Y a nadie se le ocurre decir que ***GTA IV*** tiene un mal guión, ¿verdad?
No, por supuesto que no. **GTA IV tiene un excelente guión porque es capaz de llevar al jugador a la contemplación de secuencias inolvidables sin que este se dé cuenta de que está siendo manejado.** Y esa secuencia de la última entrega de las aventuras de Indiana Jones tiene algo de ello: hasta cinco segundos antes de que suceda, ningún espectador puede prever cómo va a concluir la escena. Una sensación diametralmente opuesta a lo que ocurre en el resto de la película, que por desgracia no sabe desprenderse de su propio legado.

Lo triste no es que al fan clásico de Indiana Jones, ese que no entendió los mejores momentos de *El Templo Maldito*, rabie con esta secuencia. Lo triste es que los jugadores aún tengamos, de forma patéticamente subconsciente, conceptos diametralmente opuestos de lo que es un buen guión para el cine y para los juegos. Y siempre, siempre, salen ganando los del cine.



THE ZONE
POR IGNACIO SELGAS

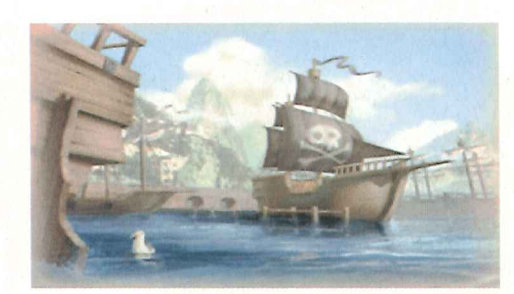
MI PRIMER «QUICKSAVE»

Siempre me gustó leer. Fui un niño lector. Por tanto, fui un niño solitario. Por tanto, fui un niño imaginativo... y acabé siendo un rolero. Con doce o trece años, era presa fácil para la literatura fantástica de espada y brujería, y me tragué de todo, desde el canon de **Tolkien** hasta las aventurillas de ese elfo metrosexual de Drizzt Do'Urden y su pantera de peluche. Sin embargo, lo que recuerdo con más emoción fueron los libros de *Elige Tu Propia Aventura* y *Lucha Ficción* que robaba a pares en el Alcampo... para bebérmelos en una tarde. Editados por **Altea** y **Timun Mas**, se trataba de pequeñas novelitas de terroríficas portadas en las que, además de seguir una historia... debíamos jugar. Letal combinación. Especialmente en el caso de la serie *Lucha Ficción* (los mejores), el libro contenía una ficha de personaje similar a la de los juegos de rol. A medida que se leía la historia (ambientada en escenarios de fantasía heroica o ciencia-ficción) había que participar en combates (arrojando dados), subir de nivel y, sobretodo, tomar decisiones: «*Si bebes de la copa, ve a la página 47*». Ejemplos arquetípicos de lo hoy ostentosamente definido como «ficción hipertextual» o «hiperficción explorativa», estos libros (hoy día vendidos a precio de oro por los habituales traficantes de nostalgia de **eBay**) destacaban por la espantosa facilidad que tenía el protagonista para encontrar una muerte horrible y absurda. Cualquier nimia decisión podía significar el fin de la aventura. Eso me enseñó mi primera lección como jugador de videojuegos, muchos años antes de que tuviera mi primera consola: la importancia del «prueba y error». Mi dedito marcapáginas se convirtió en el perfecto «*Quicksave*» que me permitía volver atrás si una decisión me mataba, evitando tener que empezar desde el principio. Lo que entonces era hacer trampas, ¿acaso no es hoy día lo que hace jugables el 99% de los juegos?

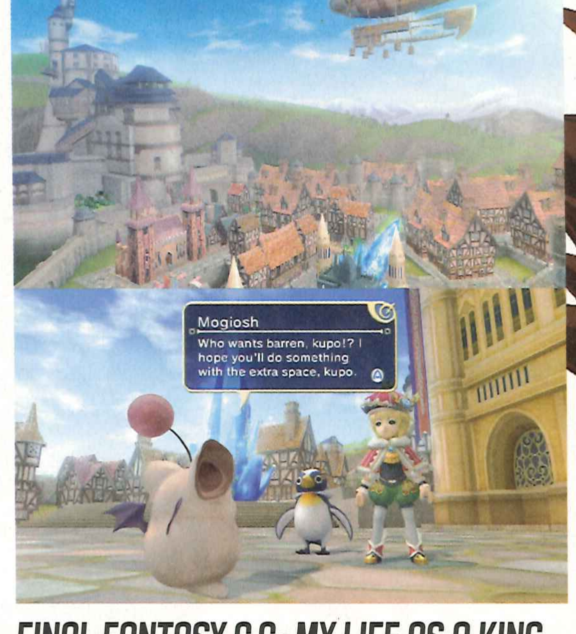
PIRATES

OXYGEN INTERACTIVE LTD / ACCION

El intermitente campo de los *shooters* marinos se retoma en *Pirates: The Key of Dreams* una precuela de *Pirates: Duels on the High Seas*, un juego de DS que saldrá este verano. Con un control bastante equilibrado, ofrece lo que cabe esperar: muchos cañonazos, Barbanegra, un desarrollo arcade, y un Modo Multijugador frenético...



Como todo FF que se precie, no faltan los mogs...



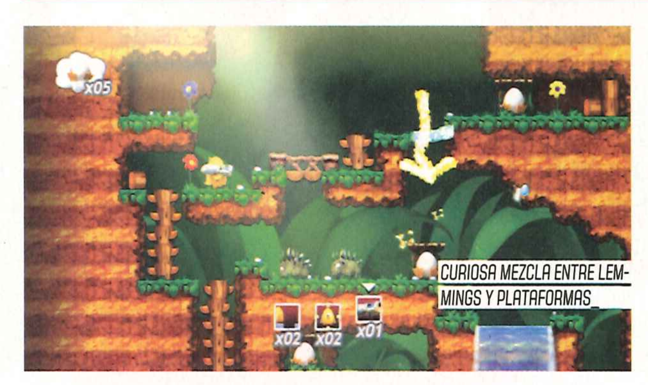
FINAL FANTASY C.C.: MY LIFE AS A KING

SQARE-ENIX / RPG - ESTRATEGIA

Camuflado bajo un aspecto gráfico infantil y simplón, en la línea del *spin-off Crystal Chronicles*, *My Life as King* resulta ser una interesante fusión entre el rol japonés y los simuladores de gestión. Encarnaremos a un rey que deberá buscar aventureros, controlados por la IA, para que traigan de los *dungeons* los distintos recursos que necesitaremos.

WIIWARE ATERRIZA EN EUROPA

EL CANAL DE DESCARGA DE JUEGOS SE ESTRENA EN LA CONSOLA DE NINTENDO CON UN CATALOGO QUE CUMPLE Y CON UNA DECLARACIÓN DE INTENCIONES



CURIOSA MEZCLA ENTRE LEMMINGS Y PLATAFORMAS

TOKI TORI

TWO TRIBES DL / PUZZLE-PLATAFORMAS

Una de las propuestas más interesantes que trae el catálogo de **WiiWare** es *Toki Tori*, que tras su aspecto chillón e infantil resulta ser un plataformas bastante adictivo y complejo. Con la ayuda de una serie de habilidades, debemos guiar a nuestro simpático ser amarillo por la pantalla, recogiendo todos los huevos de cada fase para desbloquear las siguientes. Con un diseño de niveles bastante trabajado, la dificultad de algunos *puzzles* promete horas de juego.

Llegar el último tiene sus desventajas, pero no tiene por qué ser malo. Al contrario: pudiendo ver los errores de los demás es como se evitan. Y precisamente este es el caso de **Nintendo** con **WiiWare**, su plataforma de descarga de juegos a través de la red. Su primer gran acierto: separar este servicio de la **Consola Virtual** y la oferta de juegos clásicos. Otra gran decisión de la compañía nipona es la de no establecer límites creativos para la distribución de juegos en **WiiWare**: sólamente habrá los evidentes, por motivos legales y de *copyright*. En definitiva, la política de **Nintendo** con este canal es toda una declaración de intenciones: se proclama como la puerta a la innovación y plantea el acceso de los desarrolladores más pequeños a la distribución como una necesidad vital. Y a estas alturas, en las que las grandes *third-parties* todavía no han logrado sacar todo el jugo al *wiimote*, realmente empezaba a ser necesario.

No sería de extrañar que a medio plazo este canal se convierta en todo un referente para **Wii**. De momento su estreno apunta maneras, con ofertas para todos los gustos, e incluyendo alguna que otra joya que demuestra todo el potencial que **WiiWare** tiene que ofrecer.



LOST WINDS
FRONTIER / PLATAFORMAS

Con un apartado artístico fuera de lo común, el genial juego de los británicos Frontier tiene también uno de los mejores controles que se han concebido para el mando de **Wii**. Mientras movemos al protagonista con el *joystick* del *nunchuck*, el *wiimote* se emplea para generar la ruta del viento, con la que nos valdremos tanto para impulsar tanto a nuestro personaje a zonas inaccesibles como a los distintos elementos del juego. Conceptualmente es una delicia; pero en la práctica resulta ser todavía mejor. Una pequeña joya, de esas puntuales, que deja otra vez en evidencia que al mando de la **Wii** todavía hay mucho jugo que sacarle.

STAR SOLDIER R
HUDSON SOFT / SHOOT'EM-UP

El *shmup* clásico no podía faltar en un estreno en condiciones, pero lo hace de forma agridulce. El aspecto técnico de *Star Soldier R* es impecable; y el control con el *wiimote* en este género es una novedad aparentemente prescindible, pero sorprende lo bien que está implementada. Tampoco la duración y el alma del juego, pensadas para el juego ocasional, son algo demasiado ortodoxo. Eso sí: hay puntuación.



TV SHOW KING
GAMELOFT / CONCURSO TV

Aunque la saturación de *party-games* para la **Wii** es un hecho que a nadie se le escapa, es necesario destacar este juego de **Gameloft**. Su enorme duración (10.000 preguntas) y su cuidado aspecto dejan en evidencia a muchos títulos similares que han salido en formato físico y a un precio mayor. Algunos deberían tomar nota.

DR.MARIO & GERM BUSTER
NINTENDO / PUZZLE

La nueva entrega de la longeva serie *Dr.Mario* sigue siendo un *puzzle* decente, con la adicción y los modos de juego que cabe esperar, pero el control de un *puzzle* con *wiimote* no es la mejor de las ideas.



POP
NNOOO / ARCADE

Pop es una curiosa propuesta donde deberemos explotar burbujas, enlazando combos según el color, los *power-ups*, o agitandolas para hincharlas. Resulta demasiado simple, pero puede ser adictivo.



_Adonias

SOUND TEST. ODIN SPHERE



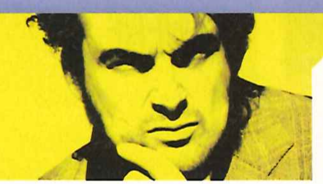
Lucía una esplendorosa tarde cuando **Masaharu Iwata**, jugador empedernido y teclista autodidacta, e **Hitoshi Sakimoto**, compositor, se conocieron a mediados de los ochenta en unos recreativos japoneses. El flechazo fue instantáneo, y la pareja de hecho decidió formalizar su relación en 2002 fundando **Basiscape**, compañía orientada a la producción sonora para videojuegos.

Son bellos y numerosos los vástagos nacidos fruto de tanto amor por la música: *Stella Deus* o *Final Fantasy XII* son hermosos ejemplos de cómo



Sakimoto e **Iwata** transfirieron su inconfundible código genético a sus retoños. Pero es *Odin Sphere* la creación más parecida a sus progenitores y aquella con la cual han alcanzado entre ellos el grado máximo de entendimiento: **Iwata** ha conseguido por fin mimetizar el característico estilo compositivo de **Sakimoto**, noble patriarca empeñado en alimentar a su prole no con raquíticas imitaciones de instrumentos reales, sino con los coros sintetizados más dramáticos, originales y emocionantes jamás escritos.





CONFESIONES DE UN CASUAL
POR NACHO VIGALONDO

EL STICK DERECHO DE GTA IV

Dan Houser, vicepresidente de **Rockstar**, carga contra el *casual gaming*, subrayando la separación entre dos formas de entender los videojuegos. A un lado, juegos intuitivos que apenas precisan de tutoriales, dirigidos a cualquier edad y gusto. Al otro, enésimas entregas de sagas dirigidas a usuarios formados que explotan a conciencia cada botón del pad.

Pero... **¿puede permitirse la industria escoger bando? ¿Puede una gran compañía limitarse a desarrollar juegos en función de unos principios fermentados en los sótanos de la cultura nerd?**

Juego al ***GTA IV*** en **Xbox 360** y percibo que la cámara tiene un funcionamiento un tanto complejo. A veces el stick derecho nos permite la libertad de la elección del punto de vista (todo un emblema *hardcore*). Pero hay ocasiones, cuando pisamos el acelerador, en las que no se confía en nosotros y un fuerte tirón de cámara nos obliga a contemplar la acción desde el punto de vista escogido por el juego, la visión trasera. A pie es más evidente: es imposible ver el rostro de Niko mientras corre. La cámara del ***GTA*** es un guía turístico que nos permite ser libres, pero sin conducir a ciegas. Nos ofrece ser dioses de nosotros mismos, pero sin que nos perdamos la película. Ahí se concentra la esquizofrenia de la saga: ***Grand Theft Auto*** es el más duro de la clase. Pero, en el fondo, ayuda a las viejecitas a cruzar la calle. Esas viejecitas que después echan una al ***Brain Training***.



HECHO UNA FURIA
VIENDO EL EMPUJE QUE TRAE EL OGRO DE PIQUILLO, MÁS VALE CORRER QUE PELEAR_

INFINITE UNDISCOVERY

SQUARE ENIX ABRE EL FUEGO DE LAS EXCLUSIVAS PARA XBOX 360 CON LA NUEVA OBRA DE TRI-ACE

En un mercado sobreexplotado, **tri-Ace** se ha ganado el corazón de los aficionados a los buenos JRPGs con sus series **Star Ocean** y **Valkyrie Profile**, ambas desarrolladas para consolas de **Sony**, desde **PlayStation** hasta **PSP**, además de otros juegos no tan populares como **Radiata Stories**. Su nueva creación, no obstante, verá la luz en exclusiva para la consola de **Microsoft**. **Infinite Undiscovery** llega con la promesa de llevar las grandes aventuras al estilo nipón a **360**, con un juego que mezcla exploración con libertad de movimientos, combate, y decenas de aventuras por descubrir, todo mezclado y ejecutado con fluidez.

Permaneciendo fieles a la filosofía de **tri-Ace**, **Infinite Undiscovery** presentará un sistema de juego que pondrá el combate y la acción por delante del resto de elementos. La diferencia en esta ocasión llegará con un cambio de formato en la presentación de las batallas, ya que no habrá una pantalla distinta, sino que estas se desarrollarán en tiempo real en el mismo mapa dedicado a la exploración del mundo. Paralelamente las batallas pueden verse afectadas por fenómenos naturales que tengan lugar en dichos escenarios, como por ejemplo un *tsunami*, algo a lo que el jugador deberá prestar atención en todo momento. A lo largo del juego el jugador irá realizando descubrimientos, y el descubrir una cosa u otra afectará al propio desarrollo del juego. Por ejemplo, algo tan fortuito como huir de un dragón y que éste derribe un muro en la persecución tendrá sus consecuencias al abrir un pasaje a una nueva sección del mapa. Desde **tri-Ace** prometen unas cuarenta horas de juego, y buscan formas de añadir soporte de **Xbox Live**. En **Europa** saldrá a la venta el 5 de Septiembre.

_Nacho Vigalondo y eunice szpillman

JUEGOS QUE NUNCA EXISTIERON. WII FIGHT

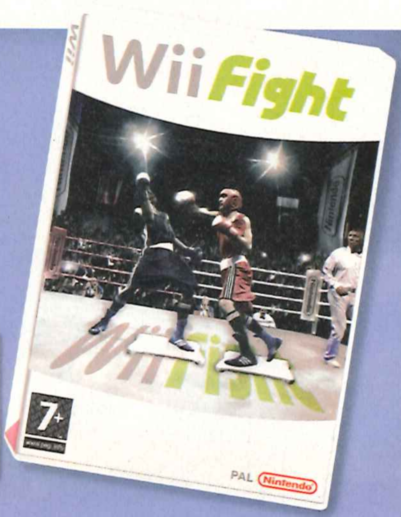
_GÉNERO **HOSTIAS**
_COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **NINTENDOLOR**
_MISIONES **HASTA EL FLATO**
_NIV. DIFICULTAD **DEPENDE DE COMO VENGAS**

En **Xtreme** jamás nos dejaremos llevar por la hipócrita prudencia de otras revistas, y nunca nos negaremos a analizar aquellos videojuegos que escandalizan por su contenido supuestamente inadecuado. Ni siquiera aquellos que no existen. Por eso hablamos de ***Wii Fight***, el lanzamiento prohibido en medio mundo, y sólo disponible en el otro medio en *whiskerías* y gimnasios de periferia. El uso combinado de dos plataformas Wii Feet permite que dos usuarios puedan pelear entre sí en este simulador de lucha. Todos los puñetazos, patadas, empujones, e incluso escupitajos que lancemos y recibamos de nuestro oponente tienen una perfecta réplica en el simulador. Así, la única forma de vencer el avatar de nuestro oponente será derribando al correspondiente real.

Se recomienda jugar con el Wii-Mote Edición Especial Puño Americano. Y con un abogado a mano.



GLOBAL **8,9**







UN JRPG DEL SIGLO XXI El Se acabaron las transiciones entre la exploración y el combate: las batallas de Infinite Undiscovery se desarrollarán en tiempo real en el mismo escenario.

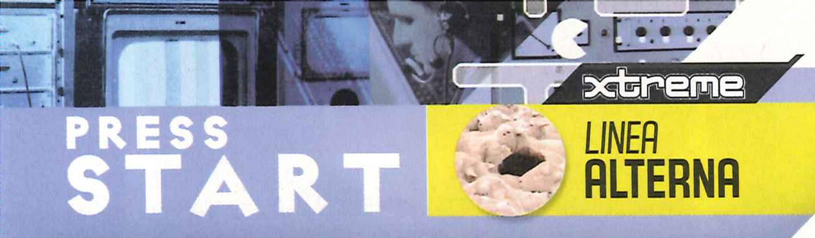


MUCHO CARÁCTER TRI-ACE SON ÚNICOS CREANDO PERSONAJES DE INSUPERABLE PODERÍO VISUAL_

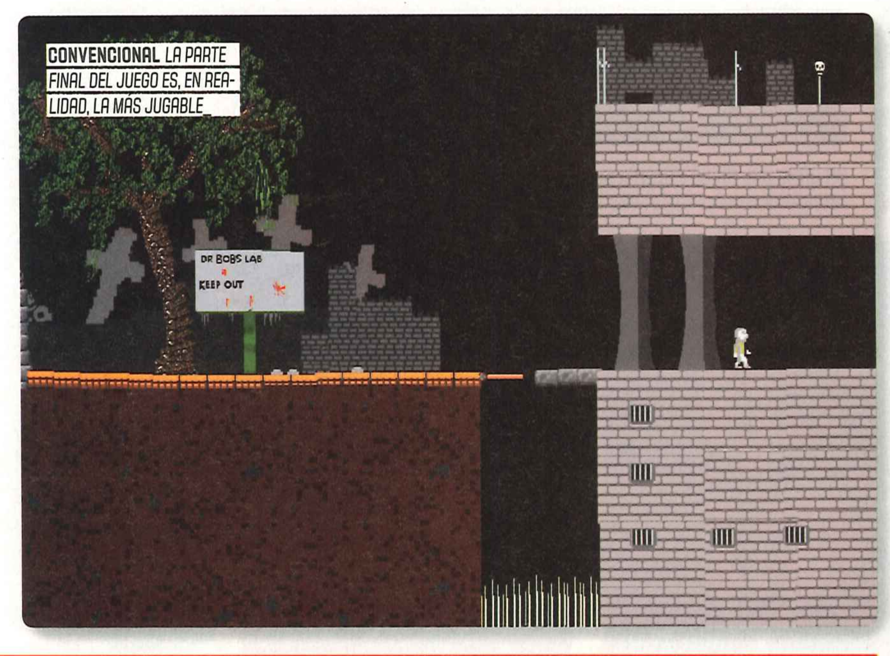




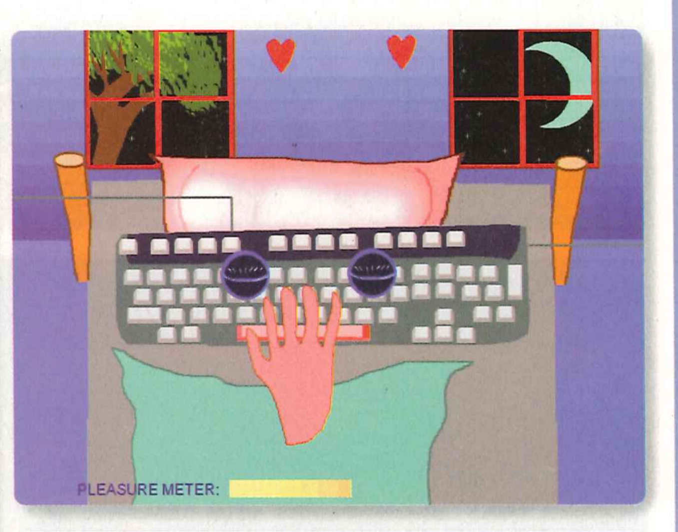




Las ovejas negras del sector. Programadores independientes, ideas de vanguardia... los juegos no nacen en las juntas de accionistas_



CONVENCIONAL LA PARTE FINAL DEL JUEGO ES, EN REALIDAD, LA MÁS JUGABLE_



REVENGE OF THE SUNFISH

CREACIÓN COMPULSIVA, ESQUIZOFRENIA JUGABLE Y UN CANTO DE SIRENA ESPELUZNANTE _STAN BY

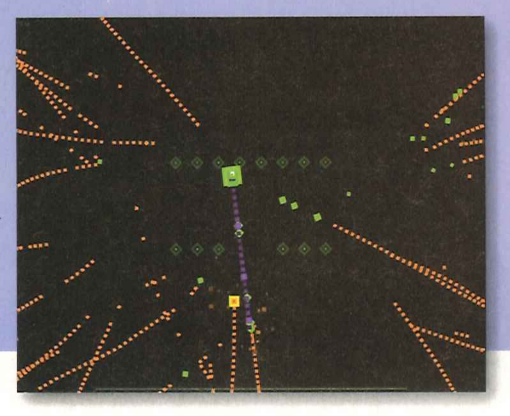
JinxTengu, cuyo verdadero nombre es **Jacob Buczynski**, lleva creando juegos desde 2001. Y no tenemos muy claro qué es lo que tiene en la cabeza, pero a ratos asusta. Sirva de ejemplo este ***Revenge of the Sunfish***, un juego para el que el adjetivo incalificable no resulta vacuo. Se trata de una especie de aventura retorcida en la que unos peces luna del espacio exterior han invadido la Tierra. La misión es salvarla, claro, aunque de aquella manera. Porque ***Revenge of the Sunfish*** es un conglomerado de pantallas y niveles inconexos, de mecánicas torpes y obtusas, y de gráficos como de crío de cinco años al que le han echado sicotrópicos en los potitos. Es extraño, parece responder a una necesidad compulsiva de **Buczynski** de incluir en el juego todo lo que se le pasa por la cabeza y a lo que no dedica más que unos minutos de planteamiento y desarrollo. Pero, por alguna inexplicable razón, resulta atractivo en toda su dimensión grotesca.

Los niveles se suceden sin aparente relación, muchas veces como resultado de una muerte prematura. En ocasiones, de hecho, morir parece la única solución para seguir avanzando. Hay una tendencia casi constante hacia la mecánica de plataformas, pero de vez en cuando aparecen mini-juegos completamente absurdos, como el de identificar sonidos de animales, o hacerle el amor a un teclado a base de barra espaciadora. U homenajes a clásicos como *Pac-Man* o *Robotron*. Para acabar convertido en un plataformas más común, y sangriento, camino del enfrentamiento final con el Ciber-Pez luna jefe.

Revenge of the Sunfish no será plato de gusto para todo el mundo (nosotros aún nos estamos decidiendo), pero nos habla, o balbucea, de programadores trabajando en la soledad de su cuarto, y de juegos que dejan de ser divertidos y pasan a ser... otra cosa. En cierto modo, ***Revenge of the Sunfish*** parece la obra de un enfermo mental, como si un **Daniel Johnston** en sus peores momentos hubiera decidido hacer juegos en lugar de pintar y componer música. Es creatividad pura, tal vez desfocalizada, pero en crudo.

_PLATAFORMA **PC**
_DESARROLLADOR **JACOB BUCZYNSKI**
_GÉNERO **PSICOPATÍA**
_PRECIO **0$**
_WEB **WWW.DJMOONSHINE.COM/POE/GAMES.HTML**

ES GRATIS. CANDYCORN UNDERGROWTH



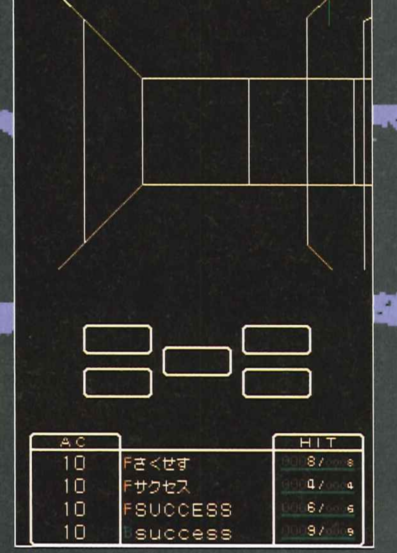
CandyCorn UnderGrowth es un atractivo *shooter* abstracto en el que, además de sobrevivir a oleadas de enemigos -objetos kamikaze que dejan tras de sí una línea de puntos mortales-, hay que ir aportando energía a una serie de zócalos en el centro de la pantalla. Para ello hay que recolectar los orbes que los enemigos dejan al morir, y en los que podemos convertir sus estelas al disparar sobre ellas, con los que rellenaremos una barra de energía. Precisamente, la que nos permitirá, mediante otro botón, recargar los zócalos. Éstos aumentan en número en cada nivel, y como solo podemos disparar en la dirección de movimiento, la cosa se va complicando más que satisfactoriamente.

http://www.shmup-dev.com/forum/index.php?topic=1535.0









NINTENDO DS

GENMU NO TOU TO TSURUGI NO OKITE

SI HAY UN PÚBLICO CAPAZ DE, NO YA SOPORTAR, SINO INCLUSO DELEITARSE Y DISFRUTAR ANTE LO QUE A OTROS LES PARECERÍA UNA TORTURA DISFRAZADA DE JUEGO... ESE PÚBLICO ES EL JAPONÉS _ALE CREMADES

¿Sabéis qué es un juego de mazmorras? Es como uno de rol, con sus puntos de experiencia, armas y armaduras pero la acción se desarrolla siempre en un laberinto plagado de enemigos. A lo mejor habéis jugado a *Pokémon Mundo Misterioso* o *Etrian Oddysey*, o puede que seáis veteranos y hayáis jugado al *Wizardry*.

El género es retro por sí mismo, pero ***Genmu no Tou*** lo es especialmente entre la multitud de videojuegos de este tipo que hay en Japón para la **DS**, ya que no actualiza el ambiente ni los personajes sino que vuelve a las raíces. Este juego de **Success** es oscuro y seco, muy *Dungeons & Dragons*. Y no perdona: la «*ley de la espada*» que aparece en el título se aplica con severidad. Las mazmorras se ven en primera persona, y gran parte del tiempo solo veremos en la pantalla un pasillo con sus cruces y puertas. Los enemigos aparecen por sorpresa y los combates son por turnos eligiendo lo que hará cada uno de nuestros personajes. Este estilo de combate similar al de *Final Fantasy* no es una copia del mismo, sino que tanto *Dragon Quest* como *Final Fantasy* como el juego de hoy beben de *Wizardry*, un programa de 1981 que dio a conocer los videojuegos de rol en Japón.

No esperéis encontrar aquí una historia conmovedora, pero sí encontraréis criterios propios de la cultura japonesa como la nostalgia o el pragmatismo. Lo que importa no es lo que hay en el último piso de la torre sino el camino en sí mismo; dicho de otra manera, la exploración de cada piso de la Torre de las Nieblas y el progreso de los personajes son recompensa más que suficiente por las horas invertidas, y tanto los gráficos como el sonido –atmosféricos pero espartanos– no tienen ninguna carencia sino que están afinados al punto justo para no distraernos de nuestra labor.

El juego hace mucho hincapié en elementos que se han llegado a obviar en la mayoría de videojuegos de rol más modernos. Por ejemplo, envenenarse en ***Genmu no Tou*** es algo muy grave, y también hay que tener mucho cuidado cuando saqueamos los tesoros que dejan atrás los enemigos. La mayoría tienen trampa y tenemos que elegir con cuidado quién la intenta desactivar y con qué herramientas.

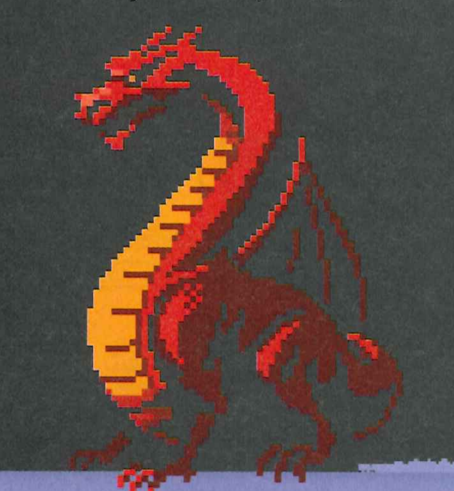
Estética pictórica

El mundo de este juego parece una ilustración de comic fantástico con entintado muy oscuro y colores poco vivos. Tanto los tridimensionales muros del laberinto como los retratos estáticos de personajes y enemigos siguen este estilo, e incluso los menús del juego están embebidos en esta ilustración que forman las dos pantallas de la DS, y que parece sacada del manual de un juego de rol de los setenta.

La música, misteriosa pero no falta de ritmo, acompaña perfectamente el ambiente, una atmósfera muy envolvente que más que rea-









LAS SERPIENTES DEL MIEDO La peculiar estética del juego bebe de fuentes propias de los años ochenta, como los manuales de juegos de rol de tablero, tebeos de horror baratos y portadas de discos de ruido y miedo.

lista llamaría coherente con los hechos que se narran: cuatro aventureros se adentran en una torre de pisos laberínticos llena de enemigos monstruosos. No somos heroes ni tampoco niños, como ocurre en otros juegos, y es evidente que nos encontramos ante un título dirigido a un público adulto.

Teniendo en cuenta lo retro de la propuesta y el tipo de gente a quien va destinada, es muy fácil entender el por qué de la opción más curiosa que tiene este juego. Y esto tan sorprendente es que en todo momento podemos elegir entre dos estilos gráficos y sonoros. El que os he descrito arriba solo es uno de ellos, el que aparece por defecto. Pero el otro también es muy interesante y coherente con el mundo donde está situada la Torre de las Nieblas.

Para los jugadores veteranos que quieran recordar su juventud jugando al *Wizardry* hay un modo con gráficos y música minimalistas que imitan a los primeros ordenadores personales y consolas. La pantalla es principalmente de color negro, y la perspectiva del pasillo del laberinto se representa simplemente con dos líneas oblicuas blancas y algunas líneas verticales delimitando las paredes. En la pantalla inferior, el menú es un simple recuadro lleno de letras de tipografía sencilla, y los retratos de los monstruos y personajes están hechos con pocos píxeles y colores. Para muchos, jugar a este juego puede ser como un viaje en el tiempo a los años ochenta.

Y la música en este modo es impresionante también. A pesar de las limitaciones sonoras de la **Nintendo DS** en comparación con las máquinas que la precedieron, **Success** ha conseguido recrear con bastante acierto el sonido analógico de los ordenadores y consolas de 8 bits, y el resultado es bastante parecido a la música de un juego de **NES** o **Game Boy**. Los mismos temas del modo por defecto están recreadas perfectamente, pero con instrumentación electrónica básica y limitada. El resultado, sin embargo, es igual de envolvente y atmosférico.

Los dos modos de juego ofrecen exactamente lo mismo, solo que en dos idiomas diferentes. Esta opción recuerda a algunas recreaciones de juegos antiguos para máquinas actuales en recopilatorios y remakes de diverso tipo, que incluyen tanto una actualización gráfica y sonora como la versión original. Pero el juego que os presento hoy destaca por ofrecer dos versiones de algo completamente nuevo, si damos por sentada la gran influencia de *Wizardry*.

GAME CENTER CX, CLÁSICOS INEXISTENTES

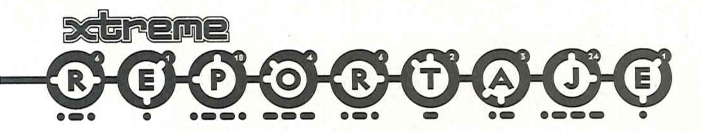
La moda retro que hay en Japón desde hace unos años ha dado muchos productos mediocres, pero también unas cuantas joyas. Uno que me gustó mucho, y que además tiene puntos en común con el *Mugen no Tou* es este juego que surge de un programa de televisión.

Game Center CX es un programa en el que un tipo llamado Arino juega a videojuegos clásicos y nosotros disfrutamos tanto de su técnica como de sus comentarios. El hombre se ha hecho bastante famoso entre los jugones y en su juego de DS, que llegó al mercado japonés el año pasado de la mano de **Bandai Namco**, somos nosotros quienes jugamos. Arino nos hará volver a la infancia para jugar con él, que también ha vuelto a ser niño, a algunos juegos de **NES** que en realidad nunca existieron. En la pantalla de abajo veremos un escenario tridimensional que recrea el salón de una casa japonesa de los ochenta, donde están el protagonista y la **NES**, mientras que en la pantalla superior veremos o bien la tele con la consola o bien revistas de videojuegos en las que encontraremos pistas y trucos.

Los cartuchos de los que podemos disfrutar son juegos nuevos hechos con gráficos, sonido y mecánicas típicas de los videojuegos de la época. Por ejemplo hay un juego llamado *Star Prince* que es clavado al *Star Soldier*, y uno llamado *Guadia Quest* que se parece mucho al *Dragon Quest II*, y así hasta ocho.

Se nota que alguien disfrutó mucho combinando elementos de juegos antiguos en nuevas recetas, e incluso introduciendo mecánicas nuevas que no desentonan con las clásicas.





STREET FIGHTER

FUERON LOS AMOS DE LOS NOVENTA, REYES DEL ARCADE Y DE LOS 16 BITS. DESTRONADOS POR LA TERCERA DIMENSIÓN Y LA SOBERBIA, REGRESAN CON LA LECCIÓN APRENDIDA... ¿O NO?

_KUN

La furia del trompazo iniciada en 1991, cuando hasta la madre de un grunge sabía lo que era un Hadoken, acabó en 1999, con ***Street Fighter III: 3rd Strike***. La última iteración con nombre propio tiró la toalla, entre la indiferencia del respetable y unos arcades agonizantes ante el empuje de las consolas domésticas y el auge de lo tridimensional. Cuando los «Guerreros Mundiales» dijeron adiós, el grueso de los espectadores de salón recreativo estaban demasiado ocupados disfrutando de las veleidades de *Tekken* como para llorar su marcha.

Pero, ¿qué pasó? ¿Cómo pudo **Capcom** tirar por la borda la saga más reconocible por el ojo público desde *Super Mario*, hasta el punto de sufrir casi diez años de sequía? ¿Cómo se convirtió un juego de lucha en sinónimo de la palabra videojuego? Y, lo más importante, ¿serán capaces de no arruinar una saga que lucha por revivir? No deja de ser curioso que uno de los tres problemas que mandaron la saga al sueño de los justos haga acto de presencia según celebramos su triunfal retorno: la proliferación de títulos con el reclamo ***SF*** en un corto plazo de tiempo. Pero no adelantemos acontecimientos: ***Street Fighter*** tiene historia, y será ella la que indique si el título de **Yoshinori Ono** va por el buen camino.

Las raíces del tortazo

Es un hecho conocido que el éxito de ***Street Fighter II*** pilló por sorpresa a **Capcom** (y al mundo, en general), sobre todo teniendo en cuenta la discreta acogida del ***Street Fighter*** original (1987), un arcade en el que todo era grande, torpe y desproporcionado, empezando por la propia arquitectura de la máquina -tres placas de 8 bits conectadas entre sí para satisfacer los inmensos requisitos de la bestia-. Los salones de la época recibieron por sorpresa un *cabinet* de seis botones, seis, en el que luchadores desmesurados se partían la boca con pocos frames de animación y horrendas voces digitalizadas -algo que, por suerte, nunca volvió a aparecer-, dificultad desmedida, golpes especiales legendarios en los que influía más la suerte que la ejecución, y un estilo de juego que nos retraía a los cutreñecos de *Yie-Ar Kung Fu* y *Karate Champ*. Pero en bestia, y con unos escenarios de seducción gráfica inconmensurable para la época -y para después: el Monte Rushmore donde Ryu le partía la cara a un sosias de Tyson está en el Olimpo del atrezzo desde entonces-.

El único protagonista era un pelirrojo Ryu -con Ken reservado para un primerizo Modo Versus- que viajaba por el mundo para ganar cierto torneo contra varios luchadores de escasa fortuna y un *final boss* calvo y tuerto de nombre Sagat. Para el anecdotario quedan la pantalla de introducción -en la que aparecían graffitis referidos a joyas de **Capcom**, muestra de que la compañía siempre tuvo ese sentido de «universo» al que tanto partido le ha sacado-, y una versión cazurra de dos botones del tamaño de puños en los que el jugador propinaba tobas de distinta suerte para ejecutar según qué golpes. En teoría. Sólo en teoría.



PASADO Y FUTURO
LA INTRO DE SFII CONTRA UN MAMPORRO INGAME DE SFIV _

El arcade fue apreciado lo justo para que los jefes de **Yoshiki Okamoto** le encargaran una secuela. Insistente, y con la colaboración de **Akira Nishitani** (NIN) volvería por sus fueros de personajes mostrencos y barras de vida dos años más tarde, aunque cambiando de género, echando el ojito encima de los *Double Dragon* y demás. El resultado fue el, ahora sí espectacular, *Street Fighter'89*, un *yo contra el barrio* de acción lateral que... perdón, ése era el nombre que quería **Okamoto**, y que sus jefes no permitieron. El juego se llamó *Final Fight*, y con este dato basta para entender porque se consideró durante tanto tiempo el primer ***SF*** para los no iniciados.

Este título de yoyas marca el origen de la época dorada de **Capcom**, su paso de figuras a absolutos señores del arcade y recaudadores de monedas en cinco continentes, merced a sus placas de 16 bits, las **CPS-1** (Capcom Play System). Y ***Street Fighter*** sigue ahí, en la biografía de Mike Haggar, ex luchador de la calle, alcalde mazas y anticipo de todos los Zangief del mundo, que recorre Metro City en compañía del novio de su hija secuestrada y de su colega ninja -¡quién no tiene uno!- para limpiar la ciudad de escoria. Puritita serie B de videoclub, y quédense con esta metáfora.

Capcom agradeció a Haggar y compañía los servicios prestados durante años incluyéndoles en un buen puñado de títulos y conversiones domésticas, tanto propias como ajenas a su saga, incluyendo la presencia de medio cas- ➲

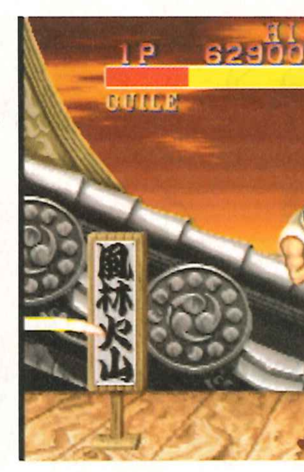




HA-DO-KEN 720P!!!
O, EN LENGUAJE CANI, UN KAME TUNEAO EN ASHEDE, NENE_

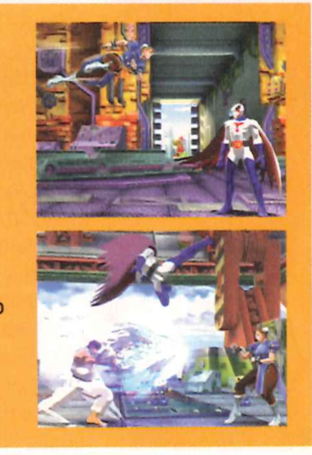






COMANDO HADOKEN: TRANSFORMACIÓN!!

Sí, en Capcom les encanta hacer juegos basados en premisas como «¿quién puede más, Spider-Man o Guile?». La última locura ha sido el anuncio de un versus entre los de Capcom y las IPs de Tatsunoko: desde *Chicho Terremoto* a *Evangelion*, pasando por *Comando G* o *Speed Racer*. Lástima que no se pueda elegir a los Wachowski.



ting en ***Street Fighter Alpha 3***. Lo mínimo, si consideramos lo que estaba a punto de pasar.

Contacto Sangriento

Y pasa otro ciclo de dos años. Los 16 bits se asientan y amenazan con tomar las casas con consolas de poder inconcebible, los matamarcianos comienzan a perder terreno y, en el mundo real, las tortas gobiernan los videoclubs, y un belga propenso a la apertura de piernas domina las estanterías B, acompañado de ninjas americanos, kimonos dorados y otras chorradas de grueso calibre.

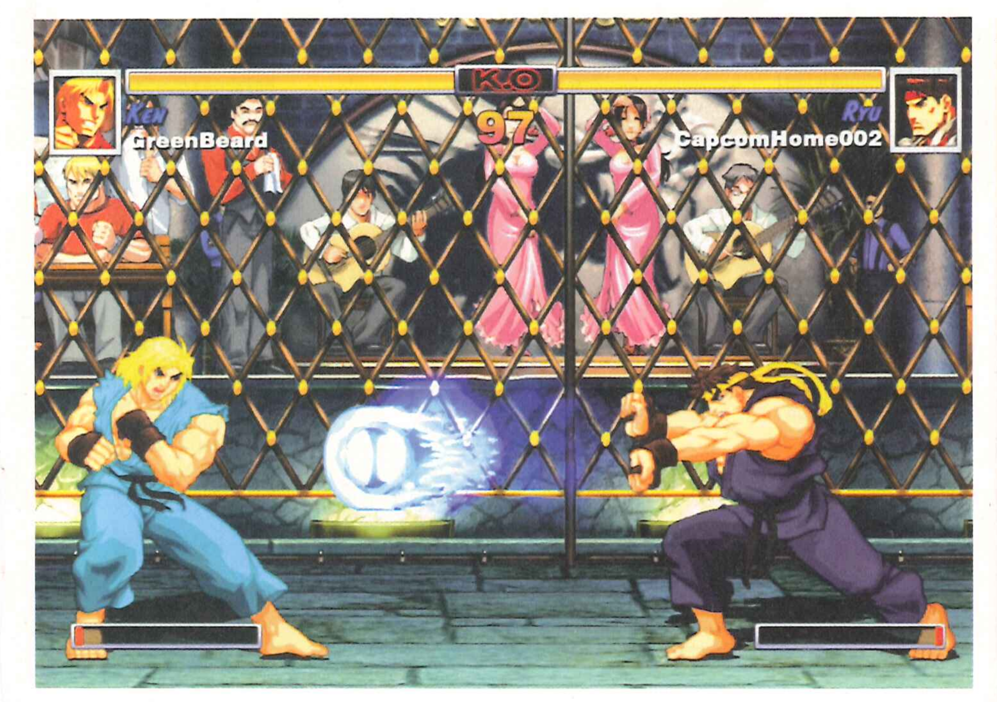
En este auge de la coreografía macarra, un día la gente llegó al salón de turno para encontrarse una escena parecida a ésta: la mitad de las máquinas desiertas, y un grupo, más numeroso de lo habitual, taponando el acceso a un *cabinet* de dónde salía una estupenda música y unas voces que nos marcaron más que un tatuaje: «*Sonic Boom!*», "*Hadoken!*". En el único trozo visible de la recreativa, una pegatina con luchadores de inconfundible estilo japonés, acompañados de códigos de palanca y botón y nombres de técnica. Y, boca a boca, a distancia, la sensación de encontrarse ante algo grande: un juego de tortas con multitud de luchadores, versus increíble, magias secretas, por escenarios de todo el mundo: tardé veinte minutos en poder ver, por un resquicio, un avión de combate de fondo mientras un americano con la bandera tatuada derribaba con impecable animación a un karateca rubio que me sonaba. Así fue, para muchos, el primer contacto con ***Street Fighter II: The World Warriors***. Espiando su grandeza, sin poder jugarlo hasta mucho después de saber que era lo más increíble que había pasado en el micromundo de los arcade.

El resto, ya lo saben: ocho luchadores seleccionables, de distinto pelaje y condición, rayando entre lo habitual (Ryu y Ken, amor shotokan por siempre), y lo caricaturesco, con luchadores elásticos y cadavéricos, osos rusos que harían temblar de miedo al mismísimo Iván Drago, o bestias brasileñas atléticas y eléctricas. Cuatro jefes finales. Cuarenta movimientos por personaje. Otra vez los seis botones, pero fluidos, obedientes, de perfecta reacción. Fases de bonus que eran un guiño a los orígenes -el coche de *Final Fight*-. Y los escenarios, con ese plano tan Indy Jones del avión cruzando de país en país en busca del siguiente rival, bajo las luces Las Vegas, entre elefantes animados, en una base aérea, en la siguiente moneda de cinco duros...

La propia narrativa de ***Street Fighter*** reforzaba el Modo Versus: los personajes tenían la profundidad de un papel carbón, y una historia que presentaba ocho posibles finales no ayudaba a la coherencia interna. Y ahí estaba el ***II*** del título, también, una pegatina para la mayoría. Es comprensible que una secuela sin un antecedente claro soportara lo que habría de venir después. Especialmente, cuando todo el mundo empezó a jugar a ***SF***, que salió de los arcades para entrar en los bares, en los centros de ocio y que presentaron ante los ojos atónitos del que suscribe la imagen, inédita desde los tiempos de *Pac-Man* o la excepción *Tetris*, de adultos jugando sin pudor y sin parar.

Con una mano a la espalda

Vinieron los campeonatos, las referencias, el *merchandising* de la saga por todas partes y el inicio tímido de las secuelas. Todo ello precedido por El Port o, si lo prefieren, por el primer *Metal Gear*, el primer *Halo*, la primera exclusividad en la primera guerra de consolas: el mayor KO de ***Street Fighter*** fue, sin duda, el propinado por **Nintendo** a **Sega** con una conversión que ayudó a la **Super NES** a comerse el terreno









CHUN-LI SE PONE A DIETA

Empezó como una broma, y perdieron los papeles. Entrega a entrega, los diseñadores de ***Street Fighter*** por un lado y los chicos de UDON por otro, han ido aumentando el nivel de muslamen de Chun-Li hasta extremos que suenan más a fetiche que a otra cosa -justificándose con «es que es la mujer más fuerte del mundo»-. Y, aunque ya sabemos que en ***Street Fighter IV*** se van a mantener los glúteos gargantuescos, en Hollywood tiran por el lado contrario. Ya ha salido la primera foto de la flacucha y buenaza de **Kristin Kreuk** caracterizada como la ñiña de los moños. La peli contará la historia pre-***Street Fighter II*** en la que Chun-Li se va a ver a Bison por un quítame allá la muerte de mi padre, y se lleva consigo al colega de Guile. No da tanto miedo como el filme original, tan descabellado que resultaría irrepetible hasta en manos del mismísimo **Uwe Boll**, pero casi.



de ventaja que Sonic le había sacado a Mario. Así fue, como entre 1991 y 1993, el huracán ***SF*** cambió la cara de los videojuegos. Ya nada volvería a ser igual. Ni siquiera para **Capcom**. A la compañía le salieron granos en el culo por todas partes, y todos a la vez. El primero y más importante se llamaba **SNK**, padres de **Neo Geo**, empeñados en convertir a la plataforma en una fábrica de títulos de lucha más que inspirados en la fórmula ***Street Fighter***, añadiendo progresivamente a sus sagas aquello de lo que

STREET FIGHTER II CAMBIÓ EN DOS AÑOS LA CARA DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

carecía ***SF***: músculo tecnológico, drama de dos duros y narrativa de telefilme. *Fatal Fury* era una historia de venganza, *Art of Fighting* un viaje iniciático, etcétera. Sin embargo, no se podían acercar en lo jugable, al menos hasta un título que marca la decadencia final de ***SF***: *Samurai Showdown*.

El segundo grano fue *Mortal Kombat*, juego venerado en **Xtreme**, y auténtica serie Z mainstream, y perdonen el oxímoron. ***MK*** fue la respuesta americana de **Midway** a la ola de arcades de yoyas y, viendo que no tenían los programadores el talento o la iniciativa, optaron por la vía fácil: gente digitalizada que al terminar de pegarse de mentira se arrancaban la columna vertebral, o el corazón, o lo que fuera. Hicieron una aportación a los juegos de tortas -los *jugglies*, o combos aéreos- y se dedicaron a vivir de lo que hoy conocemos como síndrome **Rockstar**: genera polémica y prohibiciones y venderás más.

El golpe final vino de la propia vulnerabilidad de las placas **CPS-1**. Propensas al *hacking*, **Capcom** se comió literalmente decenas de *bootlegs* que modificaban el juego original para añadirle todo tipo de variedades cafres que reventaban la jugabilidad sin el más mínimo pudor. Pero es que la gente quería más. El apetito desmesurado por todo lo que supusiera derrotar al contrario propició estas tres fases (con añadidos como versiones apócrifas para **PC** o **Nintendo 8bit**, infumables), que terminaron provocando el desastre en las filas de una **Capcom** paralizada por el miedo, y que reaccionó de la peor forma posible: a golpe de modificaciones del título original como respuesta a estas ➲





CALIENTE, CALIENTE
ALPHA 3 VERSUS ALPHA 1:
BUSQUEN LAS DIFERENCIAS_



SANGRE Y MOCETONES
STREET FIGHTER: THE MOVIE,
¿EL PRÓXIMO 10 SOBRE 10?_





amenazas -imaginarias: el título era intocable-, que terminaron inundando el mercado mientras la gente esperaba un ***Street Fighter III*** que no llegaba.

Un mito con pies de barro

Para 1993, y en respuesta a cada movimiento de **Midway**, **SNK**, los piratas asiáticos, o porque sí, ***Street Fighter II*** ya llevaba una ristra de subtítulos absurdos sin modificaciones de importancia: ***Champion Edition***, ***Hyper Fighting***, ***Hyper Fighting Turbo***... Para la salida apresurada de ***Super Street Fighter II*** (con cuatro personajes de lo que debería haber sido ***SF III***) como respuesta a *Mortal Kombat II*, los programadores y artistas del equipo estaban tan hartos de la presión y los plazos que se despidieron de la compañía para, horror, ir a **SNK**: de ahí ese magnífico *Samurai Showdown*. Para echar sal en la herida, **Capcom** se topó con un problema de los gordos: el mercado se saturó con ***Super SF II*** y se quedaron con cientos de miles de copias sin vender para consolas.

Sin embargo, aún había teta que exprimir: una película de animación bastante majeta, unos cómics horribles, un manga resultón y el desastre: la película *Street Fighter*, una tomadura de pelo y cúmulo de desporpósitos injustificables para el fan que, no sólo se estrelló en taquilla, sino que sirvió para que **Capcom** sacara de encargo un pseudo-*Mortal Kombat* con **Kylie Minogue** untada en aceite y **Van Damme** mirando a cámara y lanzando *Zoniz Dums!!* La puntilla y el hasta luego de casi todos los seguidores, avergonzados de que se les asociara con semejante espectáculo.

CAPCOM TARDÓ SIETE AÑOS EN ATREVERSE A LANZAR LA TERCERA PARTE DE SU SAGA

Así se llega a ***Street Fighter Alpha*** (o ***Zero***, en Japón), una precuela de ***Street Fighter II*** que, por supuesto, tuvo sus secuelas y modificaciones (cuatro títulos en total). El cambio pretendía subir a ***SF*** al remolque de estilo y super magias de la otra gran saga de tortas de la compañía: *Darkstalkers*, un uno contra uno de monstruos *anime*, pensado para lucir las **CPS-2**. Pero, otra vez, las prisas. El primer ***Alpha*** estaba a medio hacer: diez personajes, 6 escenarios, música pocha... Para colmo, llegaba algo a lo que ***Street Fighter*** ha tardado la friolera de 13 años en hacer frente: las tres dimensiones. Sí, es cierto que el año de ***Alpha*** **Nishitani** deja la empresa para fundar **Arika** y hacer los casposos ***Street Fighter Ex***, pero también es verdad que no eran directamente de **Capcom**, y que a esas alturas los gustos 2D del público estaban con la fantabulosa saga *King of Fighters*, de **SNK**. Y lo intentaron todo: darse de papas con los X-Men, con el Universo **Marvel**, pero para cuando llegó la tercera parte, bajaron los brazos: personajes ridículos, sistema incomprensible de bloqueos en contra de todo lo que siempre fue la saga y, eso sí, animaciones de la leche en la última gran placa 2D: la **CPS-3**. Fracaso total: aún quedaban los *crossovers* con **SNK**, pero ni con ésas. Cada juego se alejaba más del mito ***SF2***. Telón.

PD: Sin embargo, este año regresa ***Street Fighter IV***. Por fin tridimensional, con un estilo envidiable, y abogando por la simpleza y el retorno a los orígenes. Sus buenas expectativas se han visto acompañadas de una revisión en HD de ***Super Street Fighter II*** para **Live** y **PSN**. Y del recién anunciado ***Capcom vs. Tatsunoko***, en el que Ryu le partirá la cara al Comando G y a quien haga falta. Oh, y de una peli con Chun Li de protagonista encarnada por **Kristin Kreuk**, la Lana Lang de *Smallville*. Y... pero, **Capcom**, ¿no hemos aprendido nada en este lustro de sequía?

... Y CINCO BASTARDOS INTERNACIONALES

LA RYUXPLOITATION DE CAPCOM HA DADO PARA TODO. JUEGOS DE CARTAS, DE ROL, SPIN-OFFS DECIMONÓNICOS CON JACK EL DESTRIPADOR, Y HASTA GÉNEROS TAN REPOSADOS COMO EL PUZZLE CONVERTIDOS EN UN GRITERÍO DE VOCES NIPONAS Y SHORYUKENS SUPERDEFORMED. CON USTEDES, LOS COMBATES QUE GOUKEN NO CREERÍA.

SUPER PUZZLE FIGHTER

Revisitado recientemente en las redes descargables de las consolas de sobremesa, ***Super Puzzle Fighter*** sigue siendo un ordeñavacas de primer orden: cogemos el *Puyo-Puyo*, le unimos los *sprites super-deformed* de *Pocket Fighter*, añadimos un par de animaciones extras, unas enervantes voces de alto *pitch* -que es un *puzzle*, por Dios-, un Modo Versus tan adictivo como el del original y, ka-ching, a generar pasta. La versión remozada del **Live** fue, junto con un remedo más bien cutre del ***Hyper*** para la misma red, y las técnicas de Frank en *Dead Rising*, una de las tres señales de que algo se movía en la tumba de SF...









X-MEN VS. STREET FIGHTER

La madre del cordero de todos los *crossovers*, y sueño húmedo de fans de franquicias en decadencia. Tras haber despachado un versus de los X-Men tan decente como desequilibrado, el siguiente paso natural de **Capcom** era reciclar sprites de uno y otro para hacer *tag-teams* imposibles: Pícara y Chun Li versus Ryu y Lobezno, por ejemplo. Con trama. Con finales. ¡Y con Cyber Akuma! ¡Así se le cerraba la boca a *King of Fighters*, hombre, así!.





NAMCO X CAPCOM

El más reclamado de los *crossovers* nipones: un Tactics/SRPG (y en manos del director de los mejores *Robot Taisen*, además) en el que personajes de *Street Fighter*, *Tekken*, *Ghosts'n Goblins*, *Soul Calibur*, *Darkstalkers*, *Xenosaga*, *Megaman*, y *Dig Dug* -entre otros- se dan la manita para combatir en equipo al mal por turnos, con objetos y puntos de experiencia. Pac-Man, por desgracia, aparecía de invitado, pero no era seleccionable.

POWER STONE I & II

La última creación para **Capcom** de **Akiman**, diseñador fetiche de la compañía (¡*Captain Commando*!), y corresponsable del ***SF II*** original (también del desastre de personajes del ***III***). Un ***SF*** apócrifo multijugador con alma de ***Smash Bros***, pero en *steampunk*. Frenetismo, carisma y destrucción para una saga que iba a ser relevo, y murió con **Dreamcast**.



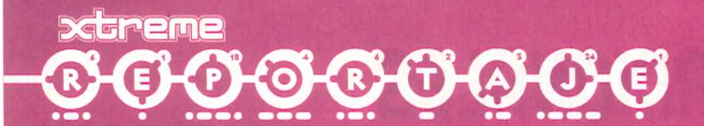






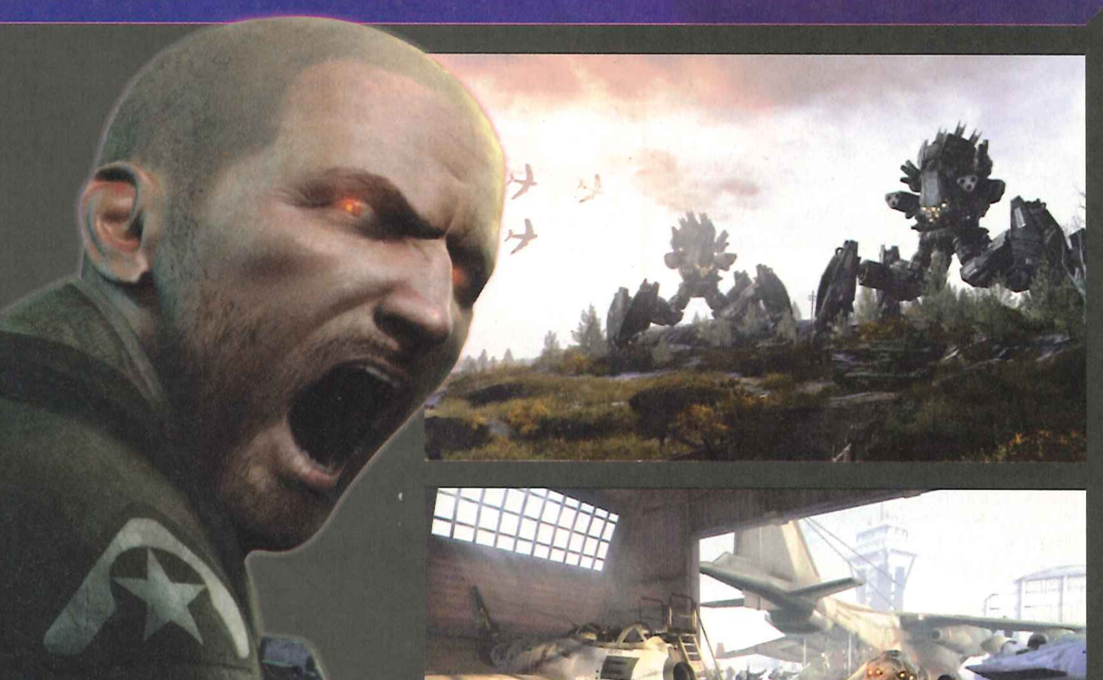
SNK VS. CAPCOM: CARD FIGHTER'S CLASH

Mientras que **Capcom** tuvo la suerte de no poner todos los huevos en el mismo plato, la suerte de **SNK** estaba ligada a los metetortas. Fracasados estos, y con una consola cara y otra lenta encima de las mesas, decidieron plantar batalla a la **Game Boy** con la entrañable **Neo Geo Pocket**. Por supuesto, se estrellaron. Pero, mientras, dejaron piezas de coleccionista tan chulas y añoradas como este cruce entre *Pokémon* (versiones de **SNK** y de **Capcom** por separado: ¡hazte con todos!) y *Magic* en el que Terry Bogard y Ken se enfrentan... en forma de batalla de cartas. Su espíritu sobrevive en el desafortunado port para **DS**.



PlayStati

SONY SE PONE DE GALA Y NOS ENSEÑA SUS PRÓXIMAS NOVEDADES PARA ESTE AÑO 2008. Y MONTA UN FIESTÓN CON BARRA LIBRE Y TODAS ESAS COSAS QUE TANTO NOS GUSTAN EN XTREME _STAN BY



RESISTANCE 2

PS3

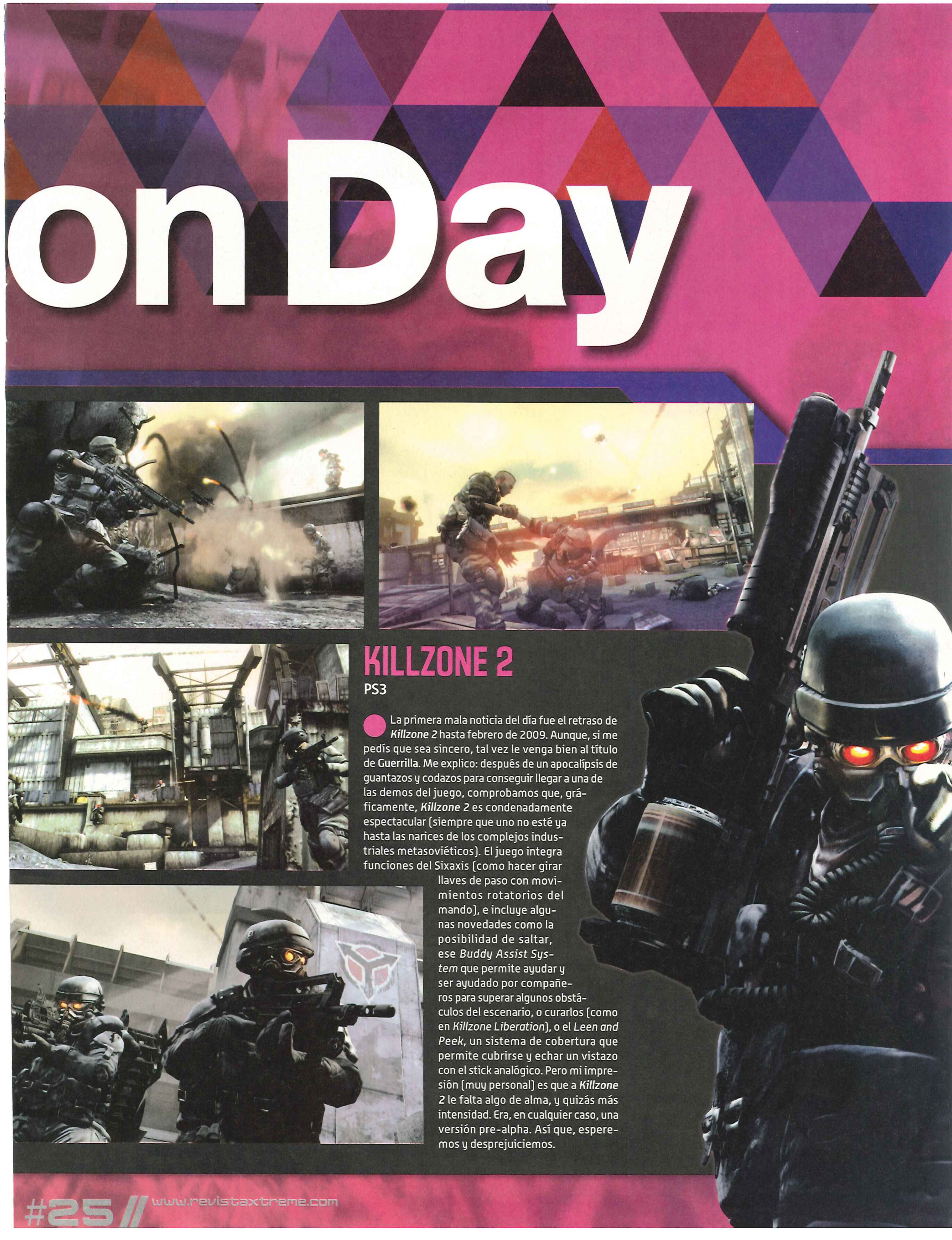
No sufráis. Antes de lanzarnos como posesos sobre los mejunjes que Sony nos tenía preparados para sobrellevar a los DJs que llevaron al **PlayStation Day**, el evento londinense del pasado 6 de mayo para presentar sus novedades de 2008, pudimos ver algunos juegos.

Como *Resistance 2*, seguramente lo más interesante para los aficionados al FPS. Y es que **Insomniac** confirmó que, efectivamente, su multijugador soportará hasta 60 jugadores a la vez ahí, dándolo todo. El truco: un sistema de objetivos que dividirá a los jugadores en escuadrones, cada uno con misiones diferentes (compartidas, eso sí, por una escuadra enemiga) que, según **James Stevenson** (Community Relations Manager, con quien pudimos hablar un momento) «*permitirá distribuir a los jugadores, creando enormes batallas o grupos más manejables*». Del juego solo podía probarse, brevemente, una partida multijugador en una versión un tanto temprana que, pese a las buenas sensaciones, necesita aún bastante pulido. El multijugador presentará también personajes persistentes con un sistema de recompensas que otorgarán bonus (indeterminados) que usar de partida a partida.

NO OS PELEÉIS

Stevenson también nos comentó algo del cooperativo: «*ocho jugadores, mismo sistema de recompensas y batallas masivas contra la IA Quimera en los mapas multijugador retocados*».





KILLZONE 2

PS3

La primera mala noticia del día fue el retraso de ***Killzone 2*** hasta febrero de 2009. Aunque, si me pedís que sea sincero, tal vez le venga bien al título de **Guerrilla**. Me explico: después de un apocalípsis de guantazos y codazos para conseguir llegar a una de las demos del juego, comprobamos que, gráficamente, ***Killzone 2*** es condenadamente espectacular (siempre que uno no esté ya hasta las narices de los complejos industriales metasoviéticos). El juego integra funciones del Sixaxis (como hacer girar llaves de paso con movimientos rotatorios del mando), e incluye algunas novedades como la posibilidad de saltar, ese *Buddy Assist System* que permite ayudar y ser ayudado por compañeros para superar algunos obstáculos del escenario, o curarlos (como en *Killzone Liberation*), o el *Leen and Peek*, un sistema de cobertura que permite cubrirse y echar un vistazo con el stick analógico. Pero mi impresión (muy personal) es que a ***Killzone 2*** le falta algo de alma, y quizás más intensidad. Era, en cualquier caso, una versión pre-alpha. Así que, esperemos y desprejuiciemos.

MOTORSTORM PACIFIC RIFT

PS3

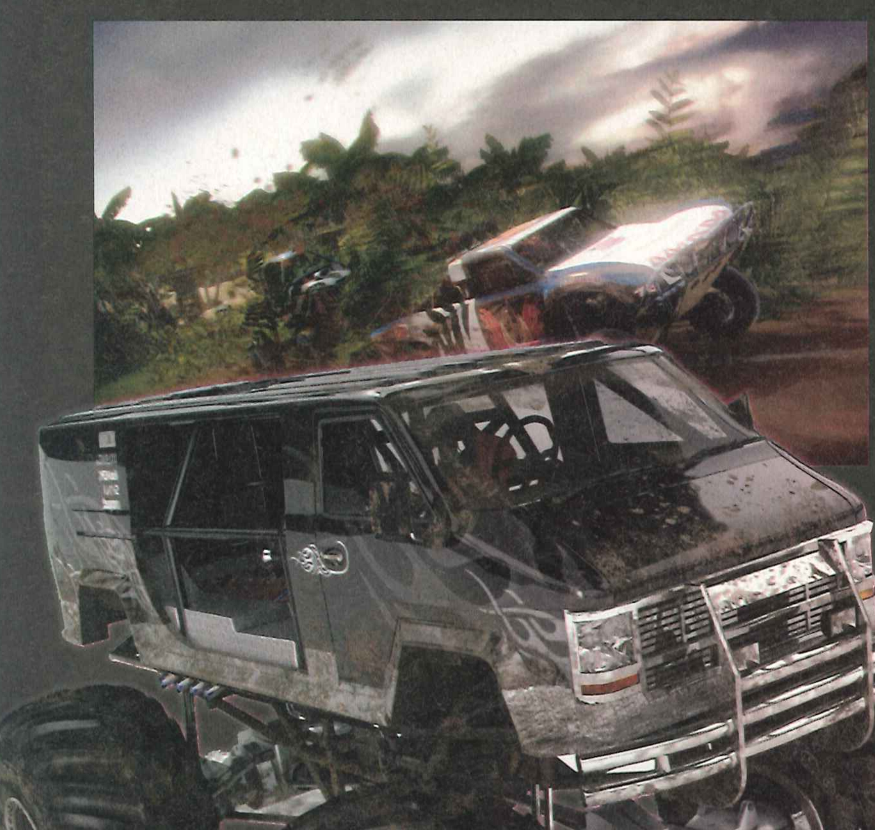
Y, durante un rato, nos fuimos a Hawaii. Ya nos gustaría, ¿eh? Lo que sí consiguió **Paul Hollywood**, director creativo de **Evolution Studios**, durante su presentación, fue meternos a todos el veneno en el cuerpo. Si no hubo guantazos en el *stand* de ***Motorstorm*** para probar el juego fue porque somos todos pacíficos (por aquí hay algún chiste) y buena gente. La palabra más usada para describir el nuevo ***Motorstorm Pacific Rift*** fue, básicamente, brutalidad. **Evolution** quería hacer el juego de carreras más bestia que pudieran. **Hollywood** declaró que con el primer *Motorstorm* solo habían rozado la superficie, y que el «*brutal off-road racing*» debía ser algo más. ¿La solución? Ambientar ***Pacific Rift*** en una isla que fuera, según palabras de los chicos de **Evolution**, el primer y más letal enemigo. La isla es una versión libre de Hawaii, y contendrá 16 circuitos a través de entornos distintos, a cuál más puñetero: junglas, ríos, cataratas, barrancos y, claro, un volcán. Además, en ***Pacific Rift*** debutan los Monster Trucks, grandes y abusones. La vegetación podrá ser un obstáculo según cada vehículo, y el entorno podrá ser parcialmente destruíble. Carreras a hostia limpia... ¡sí!



DAVID CONTRA GOLIAT EHMM, ¿QUIÉN SE PIDE LA MOTO?_









UY, COMO TE PILLE... Con una versión del juego terminada al 40% pudimos comenzar a comprobar qué será Pacific Rift: velocidad, salvajismo, y una IA con mala leche.

COMUNIDAD CREATIVA

DOS PALABRAS RONDAN LA MENTE DE KAZ HIRAI EN CUANTO AL FUTURO INMEDIATO DE PLAYSTATION: COMUNIDAD Y CREACIÓN.





Si algo sacamos en claro de la conferencia de Kaz Hirai, actual presidente de Sony C.E., es que la compañía quiere apostar por PlayStation 3 (a la que auguran unos diez años de vida) como una máquina de juegos por encima de todas las cosas. Con, eso sí, cosas por descubrir. Entre ellas se encuentran dos pilares sobre los que Sony quiere asentar la integración del jugador. Primero, la comunidad: **Sony** quiere que el jugador se sienta parte de un grupo con intereses comunes, y que **PS3** sea un vehículo para socializar a través o gracias al juego. Por ello se anunció, por fin, el lanzamiento definitivo de **Home** para este otoño, después de varios retrasos por los que el propio **Hirai** pidió disculpas, aduciendo que no quería sacar un producto con el que él no estaba contento, ya que había muchas más opciones que podían incluirse. Eso sí, no soltaron prenda sobre qué nuevas funciones pueden ser.

Luego está la interactividad. **Hirai** cree firmemente en fomentar la creatividad del usuario. Así, varios juegos ofrecerán desde este año la posibilidad de crear contenido. El ejemplo más evidente es *LittleBigPlanet*, pero otros títulos como *Buzz* o *SingStar* se suben al carro: *MyBuzz* permitirá que el jugador cree sus propias preguntas y las suba a la red, y ya comienza a funcionar *MySingstar* con la posibilidad de subir vídeos de las actuaciones de los usuarios más desvergonzados.

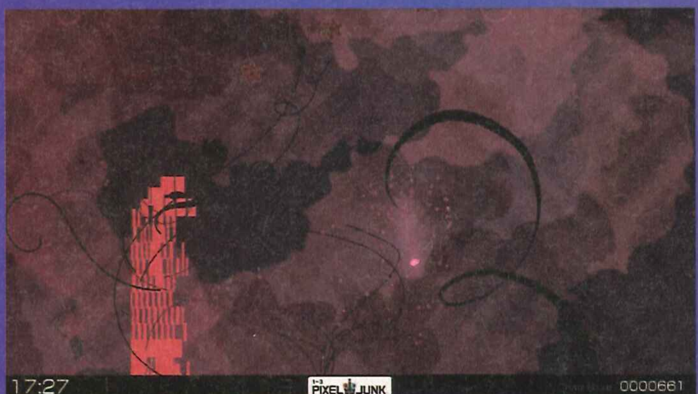


COMO EN CASA

Home se comportará como un salón de reuniones entre jugadores de **PlayStation**. Desde las zonas de encuentro y alterne (virtual, sano y pulcro), se podrá acceder a juegos de forma grupal, visitar apartamentos (zonas privadas) de otros usuarios, ver el Hall of Fame, y toda una serie de opciones para mantener al jugador distraído (¿tal vez demasiado?) entre partidas.



ULTIMO PENSAMIENTO
"TENGO QUE MIRARME LAS DIOPTRÍAS" (TONES)



DESCARGANDO QUE ES GERUNDIO

SE RESPIRA BRISA DE CAMBIO, LIGERITA Y TÍMIDA DE MOMENTO, EN LAS FORMAS DE DISTRIBUCIÓN.

Nadie augura grandes revoluciones por ahora, pero es innegable que las descargas de juegos son una tendencia que gana cada vez más peso, sin prisa pero sin pausa, entre las compañías (**Live Arcade**, **WiiWare**, **PSN**). Es una consecuencia más de la importancia creciente de la red en el mundo del videojuego (ver cuadro anterior).

En **PlayStation Store** habrá este año algunos juegos disponibles bastante interesantes. Al obligatorio *Echochrome*, del que damos buena cuenta unas páginas más adelante, se unirán algunas joyas en potencia como *Eden*, el nuevo juego de la serie *Pixeljunk* de **Q-Games**, que ya ha dado pequeñas maravillas como *Racers*. *Eden* es un juego en algún lugar entre el *shooter* abstracto y las plataformas, con un interesante uso de la física. Otro juego a tener en cuenta será, por ejemplo, el nuevo *Siren, Blood Curse*, un *survival horror* que se distribuirá siguiendo una fórmula televisiva: doce episodios descargables periódicamente.



PS3 • XBOX 360

PURE



Si caminas hacia el este por la playa de Brighton (Inglaterra), acabas llegando hasta una roca enorme y negra. Una roca igualita a la que aparece en el logotipo de, eh, **Black Rock Studio**, responsable de la saga *Moto GP* y una de las primeras desarrolladoras británicas que huyó de Londres para establecerse en la costa.

Curtidos en los juegos de conducción más adrenalíticos, estos muchachos eran perfectos para que un gigante del entretenimiento confiase en ellos para abrir una nueva página, cansado ya de que los jugadores lo asociasen con productos poco ambiciosos y destinados a rentabilizar sus películas. En otras palabras: **Disney Interactive Studios** ha contado con **Black Rock** para empezar a ser tomada en serio. Y lo ha hecho con un producto lo suficientemente ruidoso como para que todos captemos el mensaje.

Diversión y realismo

A simple vista, ***Pure*** parece un alumno más de la escuela *Motorstorm*: un juego de conducción extrema en ambientes naturales que destaca por la sabia manera en que maneja el polvo y la velocidad, esa explosiva mezcla que hace feliz a cualquier amante de las emociones fuertes. La deuda con el título de **PlayStation 3** es evidente, pero ***Pure*** quiere ser algo distinto: no tanto un juego de carreras como un juego de plataformas, en el que da la casualidad de que el jugador conduce una moto de motocross.

La primera toma de contacto con el juego ya nos deja claro lo que quieren decir sus res-



ponsables con lo de conducción + plataformas: para empezar, no hace falta ser un genio del motor para pisar a fondo y empezar a tragar polvo y arena. El sistema es tan intuitivo que no hace falta saber nada acerca de un *quad* para convertirse en el amo del circuito. Además, ***Pure*** no es uno de esos juegos en los que el piloto se ve agobiado por los límites del circuito, sino que hay un increíble margen de libertad para saltar (sí, saltar; las leyes elementales de la física no se aplican en este juego) a rutas alternativas y encontrar nuevos caminos para llegar el primero. Ese es el componente de plataformas que hace de este título una apuesta interesante: el vehículo no es más que una prolongación de un jugador extremadamente ágil y con ganas de explorar.

Este posible que todo esto pueda parecer demasiado fantasioso y poco realista. Los saltos abismales, en los que el tiempo va más lento y nos permite hacer cucamonas en el aire, también lo son. Pero eso no significa que ***Pure*** sea un paseo por un universo imposible: el nivel de detalle de los entornos está cerca de lo enfermizo, lo que da como resultado un hiperrealismo asombroso que, por supuesto, hace que desafiar a la muerte sea todavía más disparatado. O sea, que todo parece bastante real... hasta que sentimos el vértigo de ponernos de pie sobre una moto que cae a toda velocidad por una colina interminable. Entonces, es aún más real. Y aún más divertido.

HAY UN INCREÍBLE MARGEN PARA SALTAR A RUTAS ALTERNATIVAS Y ENCONTRAR CAMINOS

Para ti, que eres joven

Los desarrolladores tienen muy claro que, al ser un producto **Disney**, ***Pure*** debe atraer a jugadores de todas las edades, pero decididamente se han preocupado por conectar más con un sector muy concreto: el de los jóvenes ávidos de emociones. Hay cosas en este título pensadas para agradar (y mucho) a ese mundo de amantes del motocross y los deportes extremos que los muchachos de **Black Rock** se pasaron meses estudiando durante la fase de preproducción: así, los diferentes personajes jugables (seis más uno sorpresa) representan distintos arquetipos de esa generación de pilotos adolescentes norteamericanos que parece haber nacido ya con el casco puesto, y cuyo aspecto, del lánguido *emo* de afeminado flequillo bicolor al aprendiz de rapero de patio de escuela, no desentonarían en cualquier perfil de **Myspace**.

De hecho, estos jugadores son los que le van a sacar el mayor partido a algunas prestaciones de ***Pure***, sobre las que los jugadores que solo queramos un poco de marcha pasaremos de puntillas. Nos referimos a la opción de construir o tunear tu vehículo desde cero (con incontables opciones) o el *Pure World Tour*, en el que los buscadores de adrenalina de todo el globo podrán demostrar su valía.

En resumen, **Disney** ha empezado en esto de los juegos originales con una apuesta muy fuerte, pero está por ver hasta qué punto será capaz de contentar a todo el mundo, tal como pretende. Por ahora, podemos afirmar que una de las claves está en la banda sonora: cuando competimos por una peligrosísima montaña de México con las guitarras de *Hell* de fondo, sabemos que ***Pure*** es el equivalente jugable a un disco de **Foo Fighters**.







¡A TODO GAS! Nadie quiere irse a casa con un premio de consolación: esto es competición chiflada al más alto nivel.

vivendi · spring 08 break

VIVENDI NOS INVITÓ A PASAR UNOS DÍAS EN MALLORCA, DONDE PUDIMOS CONOCER ALGUNOS DE SUS FUTUROS LANZAMIENTOS _MELONGASOIL







SWORDFISH STUDIOS

Pese a que los creadores de *Blood on the Sand* no tienen ninguna experiencia previa en el género, os aseguramos que el juego fue una de las sorpresas del evento.

50 CENT: BLOOD ON THE SAND

PLAYSTATION 3 • XBOX 360

Tras dar un concierto en una ciudad (imaginaria, por supuesto) de Oriente Medio, **50 Cent** descubre que el dinero de la recaudación ha sido robado y, como no podía ser de otra forma, va en su busca. Con ese argumento y con un protagonista de lujo, da comienzo un *shoot'em-up* que poco tiene que ver con la primera entrega de la saga, por decirlo de alguna manera, estrenada en **PlayStation 2** y **PSP**.

Como se puede observar en las imágenes, el título creado por **Swordfish Studios** es un *shooter* que utiliza la ya clásica perspectiva de *Gears of War* y que, por extraño que parezca (teniendo en cuenta la licencia con la que cuenta) es sorprendentemente bueno. Técnicamente, el título de **Swordfish** fue, junto a *Bourne Conspiracy*, el más espectacular de cuantos vimos en el evento. Su sistema de juego permitirá el uso de diferentes armas, ataques cuerpo a cuerpo, el uso de vehículos e incluso la posibilidad de jugar el Modo Historia en cooperativo, con un amigo, a través de internet.



HIGH MOON STUDIOS

Dejando atrás su pasado como **Sammy Studios**, **High Moon** pasó a formar parte de **Sierra** en 2005. Antes de dedicarse en cuerpo y alma a la creación de ***The Bourne Conspiracy***, su último lanzamiento fue el *shooter* para **PlayStation 2** *DarkWatch*.

LA CONSPIRACIÓN BOURNE

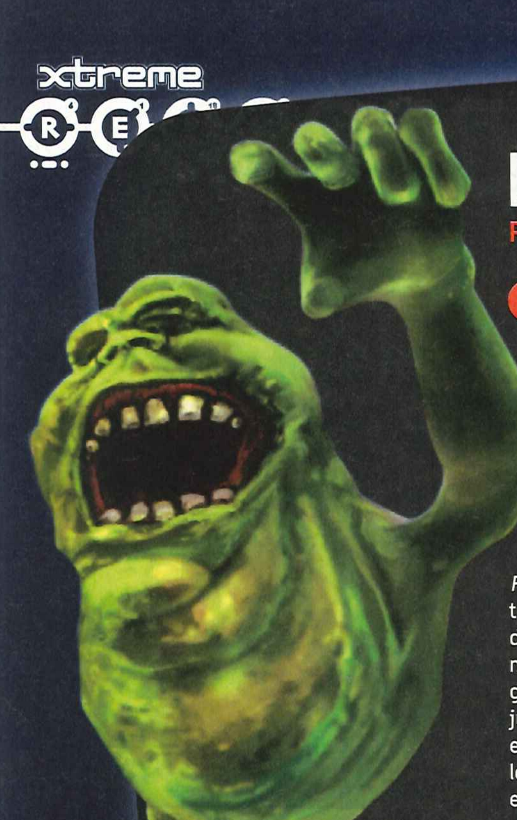
PLAYSTATION 3 • XBOX 360

Cuando ya parecía que ningún desarrollador iba a aprovechar el tirón y las posibilidades lúdicas de una de las mejores sagas cinematográficas de espionaje y acción de los últimos tiempos, **High Moon Studios** prepara el lanzamiento por todo lo alto de ***The Bourne Conspiracy***, título que reune el argumento de la primera película y mucho más contenido argumental, sacado de los libros de **Robert Ludlum**.

Al igual que los filmes protagonizados por **Matt Damon**, que no ha prestado su imagen al juego (aunque la versión española sí llevará su voz en el doblaje), el juego de **High Moon** mezcla lucha, tiroteos y añade una espectacular escena de conducción por las calles de París, que muchos recordareis de la primera entrega de la trilogía cinematográfica. La estética del juego se ha cuidado al máximo para ofrecer una experiencia similar a la de las películas, con perspectivas muy dinámicas y continuos planos «camara al hombro».

El juego no nos dará ni un solo respiro, saltando continuamente entre los diferentes estilos de juego abordados e hilando cada escena de acción con pequeñas secuencias generadas por el *engine* 3D del juego y en las que, en ocasiones, tendremos que pulsar una secuencia de botones determinada para evitar ser alcanzado por un golpe o un proyectil enemigo.

Para terminar de reforzar el aspecto cinematográfico del juego, todas las escenas de lucha han sido creadas con técnicas de motion capture por el equipo de **Jeff Imada**, el coreógrafo de las tres películas de Bourne.

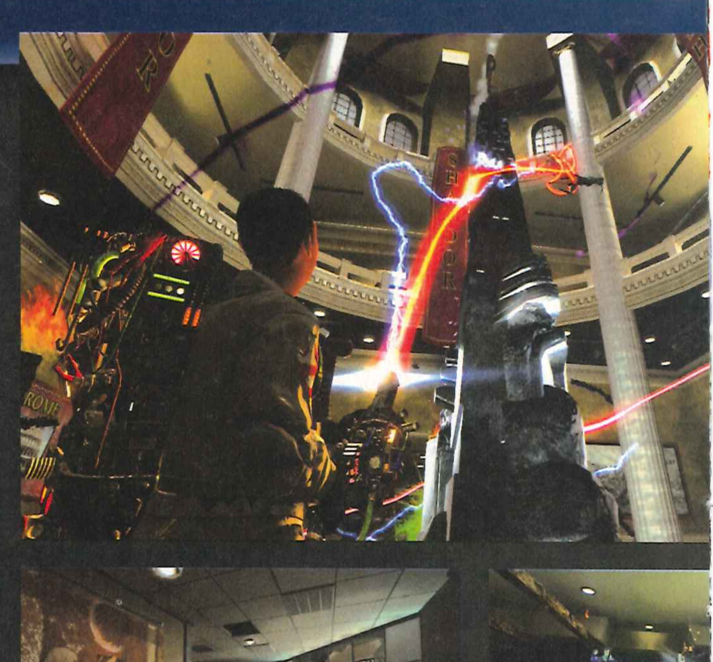


LOS CAZAFANTASMAS

PLAYSTATION3 • XBOX 360 • WII • PS2

Cuando viajamos hasta los estudios de Terminal Reality en Texas (ver Xtreme 181) no podíamos creerlo; nuestras plegarias han sido escuchadas por el Flying Spaghetti Monster y, finalmente, tendremos un juego basado en *Los Cazafantasmas*.

Y no será un juego cualquiera; los protagonistas se han vuelto a unir, más de veinte años después, para doblar a los personajes del juego, y el guión del título, actualmente en desarrollo por **Terminal Reality**, ha sido escrito por **Dan Aykroid** y **Harold Ramis**, actores y guionistas de las dos películas de *Los CazaFantasmas*. El argumento del juego continúa los acontecimientos donde lo dejó la segunda película, y el jugador tendrá que ponerse en la piel de un Cazafantasmas novato que se verá inmerso en una invasión espectral a gran escala en la ciudad de Nueva York. El aspecto del juego ha sido increíblemente cuidado, especialmente en lo referente a la física, donde **Terminal Reality** está logrando un espectacular resultado que nos mostraron en tiempo real en Mallorca.









PROTOTYPE

PLAYSTATION 3 • XBOX 360

Los creadores del aclamado *Simpsons: Hit & Run* siguen dando forma a un título del género *sandbox* (al estilo *GTA*), en el que el protagonista podrá adaptar diferentes formas, correr por las paredes, y caer desde alturas absurdas sin hacerse un solo rasguño. Finalmente retrasado hasta el año que viene, el título de **Radical Entertainment** nos pondrá en la piel de Alex Mercer en su periplo por acabar con una guerra secreta que está destruyendo Nueva York, mientras adopta nuevas formas y gana habilidades durante el desarrollo de la aventura. La libertad de acción cobra un nuevo significado en ***Prototype*** donde podrás, por ejemplo, subir corriendo la fachada de un edificio y saltar desde ahí a un helicóptero hostil para destruirlo.





THE LEGEND OF SPYRO: DAWN OF THE DRAGON

PLAYSTATION3 • XBOX 360

El dragón más famoso del universo lúdico llega a la nueva generación a través de un título divertido y colorista, que encandilará a los fans de la saga y del género de las plataformas en general. Los galos **Etranges Libelulles** han sido los encargados de crear esta nueva entrega de la saga, en la que encontraremos novedades como la posibilidad de volar continuamente, la inclusión de una protagonista femenina que acompañará a Spyro en todo momento, con la posibilidad de que un segundo jugador la controle a lo largo de toda la aventura.





TERMINAL REALITY

Creadores del infame *Bloodrayne* (y de su segunda parte), la compañía afincada en Dallas ya empezó a enderezar su carrera con la creación de *Spy Hunter: Nowhere to Run*. Su logro más significativo con el título basado en *Los Cazafantasmas* es la creación de uno de los motores físicos más potentes creados para un sistema de entretenimiento.





WORLD IN CONFLICT

PLAYSTATION 3 • XBOX 360

Aclamado como el mejor título de estrategia para **PC** de la temporada, ***World in Conflict*** da finalmente el salto a la nueva generación de entretenimiento.

Sus creadores han hecho un excelente trabajo adaptando el control al *pad* de consola, utilizando la configuración del género *shoot'em-up*, y ya han dicho que han sido capaces de imitar los efectos gráficos **DirectX10** de **PC** para incluirlos finalmente tanto en la versión **PlayStation 3** del juego como en la diseñada para **Xbox 360**. ***World in Conflict*** promete revolucionar el género de la estrategia en consola con un motor gráfico espectacular y un control sencillo e intuitivo.





SIERRA ONLINE

Junto a los grandes títulos presentados que pueblan estas cuatro páginas, **Sierra** y **Vivendi** buscaron un hueco en el complejo de Mallorca al que estábamos invitados para mostrarnos sus cuatro lanzamientos más inminentes para descargar a través del bazar de **Xbox 360**.



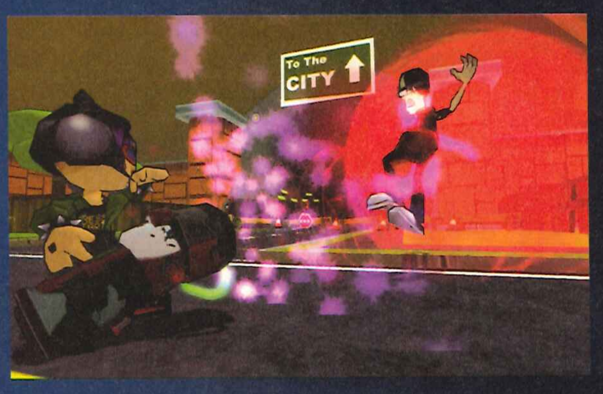
ASSAULT HEROES 2. Secuela del divertido título de acción de perspectiva cenital. Entre las novedades de esta nueva entrega destacan la posibilidad de ir a pie, de robar nuevos vehículos y de jugar en Modo Cooperativo On-line junto a un amigo.



GIN RUMMY. Indicado únicamente para los conocedores del juego de cartas que le da nombre, el título de **Sierra On-Line** promete horas de diversión a través de seis diferentes modos en los que podrás competir con amigos a través de **Xbox Live**.



SEA LIFE SAFARI. Tranquilo título para toda la familia, en el que podrás convertirte en un fotógrafo submarino. Fotografía sesenta diferentes especies marinas y bucea por cinco diferentes entornos en busca del terrorífico Kraken.



ZOMBIE WRANGLERS. Especie de versión moderna del clásico Zombies Ate My Neighbours, en el que tendrás que ponerte en la piel de uno de los cuatro protagonistas y acabar con los zombis que están aterrorizando el vecindario, solo o con tres amigos.

MIDWAY GAMERS' DAY

STRIPPERS, GAMBITEROS Y JUERGA NON-STOP. ¿CÓMO NO AMAR LAS VEGAS? HASTA ALLÍ NOS FUIMOS PARA VER LAS NOVEDADES DE MIDWAY PARA ESTE AÑO. _NEMESIS



BENVINGUT, MR. DIESEL Barcelona ya no será igual tras la visita del armario calvo. Con lo bonita que quedó tras las Olimpiadas…

RASCA, MAMÁ LOS CHAPISTAS BARCELONESES SE HARÁN DE ORO GRACIAS AL BUENO DE VIN Y SU EXUBERANTE CONDUCCIÓN_



YA LO DECÍA MAMÁ LOS PELIGROS DE BEBER AGUA DEL GRIFO CUANDO VIAJAS: SE TE CAE EL PELO Y ADOPTAS UN ATRACTIVO BRONCEADO PITUFIL_

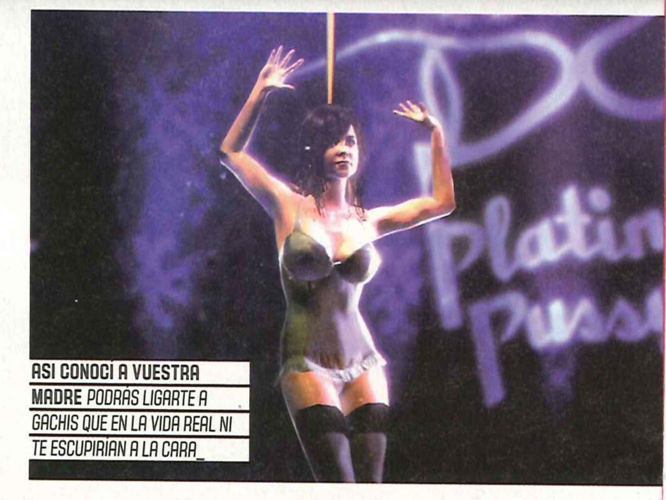
DUELO DE CAFRES EN EL STRIP UN HOMENAJE A SF II. EL GOLDEN NUGGET REAL, SU VERSIÓN PIXELADA Y DOS ASNOS HACIENDO EL ÍDEM_

THIS IS VEGAS

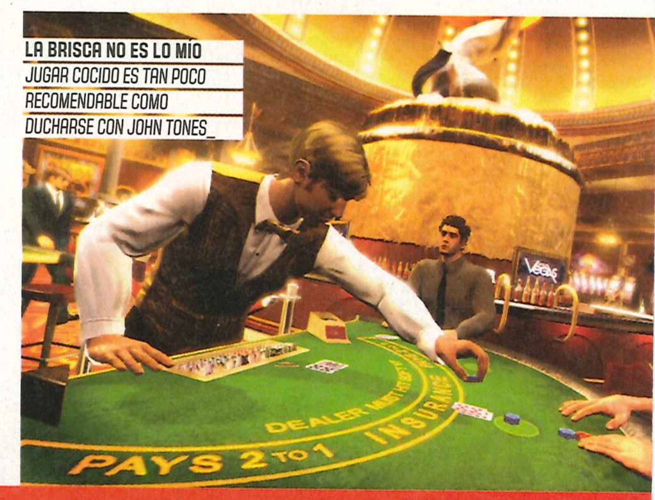
PS3 • XBOX 360

A medida que se va desvelando más información de la aventura *sandbox* de **Surreal Software** (*The Suffering*), más se aleja del típico simulador de *choro* estilo *GTA* para acercarse al despiporre de un *Larry*. Tu misión en este juego será devolver el ambiente canalla, el *glamour* de los viejos tiempos, a Las Vegas, transformada desde hace tiempo en un destino de turismo familiar. Y para ello será preciso convertirse en un auténtico tahúr (apostando fortunones en la mesa de juego, usando cartas marcadas), un golfo rompebragas (ligándote las tipas más contundentes de la ciudad) y un trepa social en toda regla (robando cochazos y mejorando tu vestuario para lograr entrar en los garitos más exclusivos).

En la presentación del Gamers' Day nos mostraron cómo aumentar la categoría de tu garito desde todos los frentes: animando la pista de baile (con una mecánica similar al *Bust-A-Groove*), sirviendo copas o ablandándoles la osamenta a los moscones que atormentan a tus clientas. Incluso hay un concurso de camisetas mojadas bastante chusco…que nos ha enamorado.



ASÍ CONOCÍ A VUESTRA MADRE PODRÁS LIGARTE A GACHIS QUE EN LA VIDA REAL NI TE ESCUPIRÍAN A LA CARA_



LA BRISCA NO ES LO MÍO JUGAR COCIDO ES TAN POCO RECOMENDABLE COMO DUCHARSE CON JOHN TONES_



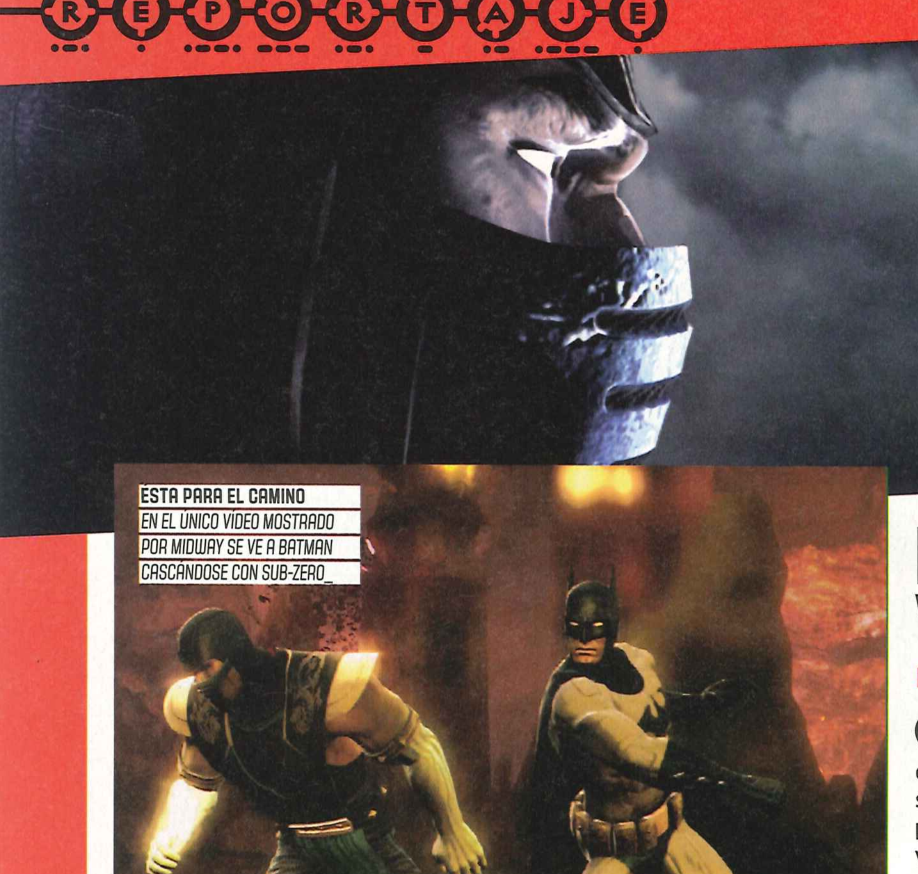
WHEELMAN

PS3 • XBOX 360

Ni Londres, ni París ni Ulan Bator... será Barcelona quien acoga el regreso de **Vin Diesel** al mundo de los videojuegos tras el extraordinario *Escape From Butcher Bay*. Su propia compañía, **Tigon Studios**, ha colaborado estrechamente con **Midway Newcastle** para crear esta aventura de acción para la que se ha recreado Barcelona con todo lujo de detalles. Prepárate para surcar la Avenida Diagonal a toda pastilla, reventando coches de la Policía Nacional gracias al Modo *Melée* (con sólo pulsar el analógico derecho embestirás a los otros coches), y visitando conocidas localizaciones de la ciudad condal, como Montjuïc o el Barrio Gótico. **Diesel** «interpreta» en el juego a un policía infiltrado en los bajos fondos barceloneses, lo que nos dará carta blanca para comportarnos como auténticos cafres entre los barceloneses, disparando todo tipo de armas de fuego y robando cualquier vehículo que tengas a la vista. Estamos contando las horas y los minutos para poder echarle el guante a la beta...

GIVE ME VICIO!

Chicas, juego, peleas y robo de cochazos... *This Is Vegas* hará realidad todo aquello que te prohibió tu madre. Seguirás siendo un paria social en la vida real, pero aquí serás el rey del vicio.



CROSSOVER DE PASIONES
ESTA IMAGEN PRECEDE A LA FANTASIA EROTICA FAVORITA DE TONES: UN BESO ENTRE FORNIDOS ENMASCARADOS_

ESTA PARA EL CAMINO
EN EL UNICO VIDEO MOSTRADO POR MIDWAY SE VE A BATMAN CASCANDOSE CON SUB-ZERO_

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

PS3 • XBOX 360

La moda de los *crossover* delirantes se ha desatado. Hace unos días **Capcom** anunció un *beat'em-up* que enfrentará a Ryu contra Chicho Terremoto, aunque **Midway** ha ido mas allá al colisionar los universos *Mortal Kombat* y **DC Comics** en un *beat'em-up* que promete destrozar pulgares y desencajar mandíbulas. De momento, sólo se ha presentado un vídeo con Batman y Sub-Zero zurrándose. Y no, no habrá *fatalities*... pero sí tanganas de infarto en escenarios multinivel.

UNREAL TOURNAMENT 3

XBOX 360

Tras concluir el periodo de exclusividad con **PS3**, **Midway y Epic Games** presentaron en sociedad la versión **Xbox 360** de *Unreal Tournament 3*, a la que han equipado con un buen número de mejoras exclusivas, por aquello de paliar la espera. Dos nuevos personajes, cinco nuevos mapas y un Modo Split Screen para aquellos que gusten de disfrutar de los piques multijugador sin pagar un duro de ADSL, son las principales mejoras que ofrece la entrega **Xbox 360**, junto a todo lo que ya ofrecían las versiones PC y PS3. Si lo tuyo es ganarte enemigos por la red, no lo dudes, éste es tu juego.



BRAZOS JAMONESCOS
EPIC GAMES VUELVE A DEJAR PATENTE SU PASION POR LOS HEROES DE FISICO ANABOLIZADO_

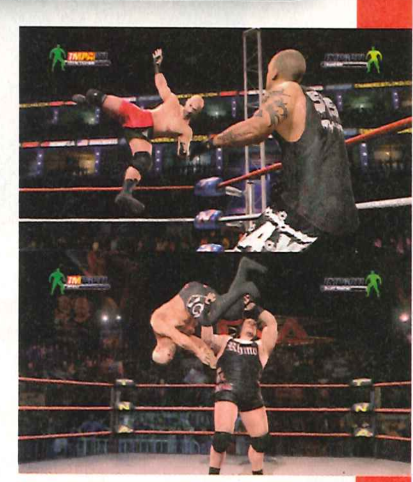


EL PALOMO VOLADOR
TNA IMPACT! NOS OFRECERA ENCARNIZADOS COMBATES ENTRE MACISTES HORMONADOS_

TNA IMPACT!

PS3 • XBOX 360 • PS2

Midway presentó su prometedor juego de *wrestling* en compañía de varios luchadores de la liga **TNA**, entre ellos el campeón **Samoa Joe**, que nos comentó personalmente cómo ha sido el desarrollo del juego y la forma en la que él y sus compañeros han asesorado a **Midway L.A.** Y no sólo a la hora de crear la libreria de movimientos y el *motion capture*. Según Samoa, *TNA Impact!* nos sorprenderá por su mecánica fluida y la calidad de las animaciones, sin rival con otros juegos de *wrestling*. Con sus casi 150 kgs en canal, cualquiera se lo discutía...







_BEN REILLY

CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII

PARECE QUE A LA TERCERA VA LA VENCIDA. TRAS BEFORE CRISIS Y DIRGE OF CERBERUS, SQUARE ENIX ACIERTA DE PLENO CON UN JUEGO BASADO EN EL MÍTICO FINAL FANTASY VII.

En unos tiempos como los que vivimos, es ingenuo esperar respeto por una pieza cultural que tenga éxito de crítica y público. Y mucho menos en el ultracapitalista sector de los videojuegos. Una industria en la que las obras de culto también son trituradas en su maquinaria fagocitadora. En este caso los nipones no son una excepción, y saben explotar (y sobreexplotar) sus juegos más emblemáticos para hacer caja.

Podía parecer que *Final Fantasy VII* era un título intocable. Aclamado al igual por crítica y jugadores, este RPG goza de una devoción casi religiosa, así como el notable honor de ser el mejor juego de la saga. Pero... hete aquí que, desde la fusión entre **Squaresoft** y **Enix**, los escrúpulos pesan menos que el año fiscal, por lo que la compañía comienza a diversificarse en varias plataformas, así como a lanzar secuelas de la serie *Final Fantasy* y conversiones de entregas consagradas.

Final Fantasy VII es sin duda el filón más jugoso pero, por ahora, la compañía ha sido honesta y ha evitado lanzar secuelas o *remakes*... hasta cierto punto. Una película de animación digital, un desigual juego para **PlayStation 2**, un OVA y los consiguientes derivados de *merchandising* han sido la leche que se ha sacado, hasta ahora, de la que fuera vaca sagrada del rol. *Before Crisis* fue el plomizo juego por entregas para móviles en Japón. Por su parte, *Dirge of Cerberus* narraba hechos posteriores a *Final Fantasy VII*, por medio de una aventura protagonizada por por el carismático Vincent Valentine. Este juego de **PS2** se saldó con unos resultados discretos e indignos de la aventura original. El producto más digno ha sido sin duda *Advent Children*, al menos porque redime a **Nomura** de la nefasta película que

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2008**

_GÉNERO **MANIPULACIÓN EMOCIONAL NOSTÁLGICA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
_DESARROLLADOR **SQUARE ENIX**
_JUGADORES **1**
_MODOS DE JUEGO **1** _ON-LINE **NO**
_WEB **WWW.SQUARE-ENIX.COM**







hiciera hace unos años. Por último, *Last Order* arroja luz sobre los últimos momentos de Zack Fair, y sirve como complemento a ***Crisis Core***, la precuela de *Final Fantasy VII* exclusiva para **PSP**. Un producto que, por fin, va a contar con el mimo y la profesionalidad que cabe exigir.

Nostalgia bien entendida

Es difícil explicar el argumento de ***Crisis Core*** sin entrar en destripes bastantes severos. Basta decir que el juego narra las últimas aventuras de Zack, miembro de segunda clase de SOLDIER, y su choque contra las fuerzas de la corporación Shinra. En esta aventura su camino se cruza con personajes pivotales como Cloud Strife, Sephiroth, Aeris y otros conocidos, así como nuevos protagonistas del calado de Angeal, el instructor de Zack. El joven soldado va a vivir una historia épica, a la altura de otras entregas de la saga. Pero, al contrario que en su predecesor o el resto de capítulos de *Final Fantasy*, ***Crisis Core*** no gira en torno a salvar el mundo de una gran amenaza.

Aquí el viaje es interior, trascendental y emotivo. El UMD narra la evolución de Zack, y cómo sucesos trágicos y emocionantes forjan su carácter. Puede que ***Crisis Core*** base su atractivo en unos iconos ya establecidos, pero no vive de las rentas. Pocos juegos podrán ofrecer una evolución semejante: Zack, que comienza como un adolescente arrogante, cambia y mejora hasta ser un verdadero héroe. De ese modo, el juego construye una historia que cada vez coge más velocidad, hasta una inevitable conclusión donde los mazazos psicológicos se suceden.

Semejante hilo argumental va a tener su mejor apoyo en las secuencias cinemáticas. Aquí es donde **Square Enix** sigue siendo líder indiscutible. A las fabulosas escenas de vídeo, que poco tienen que envidiar a lo visto en *Advent Children*, se unen las secuencias realizadas con el motor del juego. La expresividad facial y unas estupendas animaciones nos remitirán claramente a lo visto en *Kingdom Hearts 2*, mientras que el hábil uso de ángulos cinematográficos poco habituales en otros juegos, vendrán a subrayar el componente emotivo de estas escenas.



DESDE YA ESTAMOS ANTE EL JUEGO MÁS ORIGINAL DEL AÑO

Remodelando la casa

Y hablando de *Kingdom Hearts 2*, es una lástima que *Crisis Core* no vaya a tener un doblaje al castellano tan magistral como mereciera. Sobre todo porque las voces en inglés captan perfectamente la evolución de los personajes, los matices en sus decisiones o sus reacciones más viscerales.

Los *fans* más radicales podrán estar tranquilos al ver que todo es familiar pero renovado. Los escenarios, por ejemplo, son recreaciones tridimensionales de algunos de los lugares más conocidos de *Final Fantasy VII* (comenzando por el nivel inicial, que recuerda poderosamente al juego de **PSone**). También los efectos de sonido recibirán una puesta al día.

La música, por su parte, retoma algunas de las melodías clásicas, en una banda sonora que combina con sabiduría los temas más guitarreros con composiciones orquestales de aúpa. Para que todo el mundo quede contento, los cameos y los invitados especiales abundan. Sobre todo en las misiones secundarias, en las que no faltarán desde los chocobos hasta una serie de ➔

EN CINCO LÍNEAS

Regresa a Midgar y conoce la épica historia de Zack, combatiendo a gran escala.

QUÉ CUENTA

Zack, compañero de Cloud en SOLDIER (y mucho más molón que él) halla su destino en una aventura de tintes épicos.

SI FUERA UN MOMENTO LACRIMÓGENO SERÍA

LA MUERTE DE CHANQUETE



LOS CREADORES

SQUARE ENIX

La fusión entre estos dos titanes del rol japonés ha tenido frutos notables, como la última entrega de Dragon Quest para PS2 o los remakes de grandes juegos de la compañía. Por contra, su afán comercial puede echar por tierra grandes joyas de su catálogo.





¿ALGO SUELTO? NECESITO COMBATIR...

El sistema de combate de ***Crisis Core*** remite al visto en *Final Fantasy XII*. Es decir, corre alrededor del rival y usa una acción de forma continua. La VMW es una tragaperras de seis casillas. Las numéricas permiten mejorar características, mientras que los retratos de personajes activan Limit Breaks, espectaculares ataques especiales que barren con todo.





MANIPULACIÓN CONSCIENTE A ver chavales: el juego lleva como subtítulo Final Fantasy VII. Por tanto, estaba claro que iba a recurrir al uso de iconos del juego. En Crisis Core se dejan notar la sacrosanta Aeris y Sephiroth (un poco quemadillo con tanto cameo), ambos con el look que lucen en Advent Children.





EL GRAN ESPECTÁCULO Ya sea en los efectos gráficos que vemos en combate, o en las secuencias generadas por el juego y, sobre todo, en las cinemáticas CGI, Crisis Core es pura magia visual, ofreciendo un despliegue inédito hasta el momento en PSP.

retos protagonizados por la inefable Yuffie, la simpática ninja de *Final Fantasy VII*. Bueno, el único personaje simpático de dicho juego... Tal vez el tema más peliagudo para los dogmáticos sea el nuevo sistema de combate. **Square Enix** parece querer trasladar a casi todos sus nuevos RPGs el esquema de batalla estrenado en *Final Fantasy XII*, si bien con innovaciones y variantes.

Evolución por una tragaperras

Los combates siguen siendo aleatorios, pero en los enfrentamientos podremos combatir a un grupo de enemigos de forma simultánea. Recibir ataques por todos los puntos exige una respuesta inmediata, por lo que cada golpe se realiza en tiempo «casi real». Es decir, cuando seleccionemos una acción del menú, Zack la realizará prácticamente al instante. Para escoger un blanco basta con encarar a uno de los enemigos. El golpe por defecto es el ataque con espada, pero por medio de L y R se nos permite elegir al momento otro tipo de acciones: ataques mágicos, golpes especiales o uso de objetos.

Tanto los ataques especiales como las maniobras defensivas consumen puntos mágicos, por lo que hay que pensar en estrategias y reservar las mejores técnicas para momentos de riesgo. La Materia volverá a jugar un papel fundamental, muy similar en uso a lo visto en *Final Fantasy VII*. Zack podrá obtener nuevas esferas de Materia al fusionar dos elementos distintos, si bien no podrá equiparse con tantas esferas como desee.

Pero la principal innovación la trae la ruleta Digital Mind Wave. En la parte superior izquierda de la pantalla hay un indicador con seis casillas: tres numéricas y tres con imágenes de otros personajes. Si detenemos y hacemos coincidir los números, Zack subirá de nivel en alguno de sus atributos. Tres retratos iguales se traducen en un ataque Limit Break que dejará tiritando a los enemigos. El DMW puede cosechar elogios y críticas. Por un lado, es un sistema original que se influenciado por los eventos del juego (un Zack furioso o motivado tendrá mejores resultados), mientras que puede ser frustrante que los ataques más espectaculares del juego queden en manos del juego. Es el precio del progreso...

Crisis Core se perfila como el nuevo miembro de ese exclusivo club, el de Obras Maestras para **PSP**. También promete ser la única entrega que haga honor a la memoria de su antecesor... hasta que llegue el *remake*, claro.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2008**

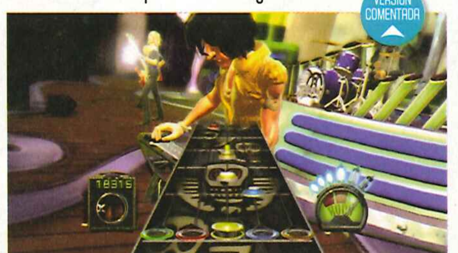
_GÉNERO **DISCOGRAFÍA JUGABLE**
_PAÍS **EE.UU.** _COMPAÑÍA **ACTIVISION**
_DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
_JUGADORES **1-2**
_ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.GUITARHEROGAME.COM/GHAEROSMITH**

PS3 • XBOX 360 • WII

CAPTÚRAME ESTO Los miembros de Aerosmith han participado en sesiones de captura de movimiento para sus versiones en el juego. Pero las que más nos gustan son sus caricaturas en las pantallas de carga.



VERSIÓN COMENTADA



VERSIÓN COMENTADA



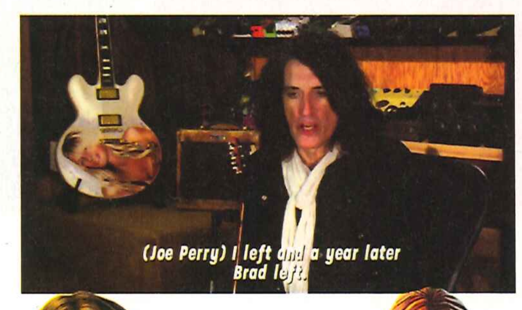
EN CINCO LÍNEAS

Una nueva versión de nuestro adorado Guitar Hero centrado exclusivamente en la carrera de Aerosmith.

AEROSMITH ENTREVISTADOS

Además de canciones como Movin' Out, Living on the Edge, Dream On o Sweet Emotion, este Guitar Hero temático incluye entrevistas previas a las secuencias animadas, con los miembros de la banda hablando de su trayectoria y destripando algunas anécdotas.





QUÉ CUENTA

A través del repertorio se repasa la discografía y también la biografía del grupo. Además, el juego incluye canciones de grupos inspirados por la banda, o del gusto de sus miembros.

SI FUERA UNA GUITARRA SERÍA UNA LES PAUL

LOS CREADORES

NEVERSOFT
Los conocidos desarrolladores californianos, responsables de la serie Tony Hawk, tomaron las riendas de Guitar Hero con la tercera entrega. Aquí, además, parecen afinar algunas cosas.

_STAN BY

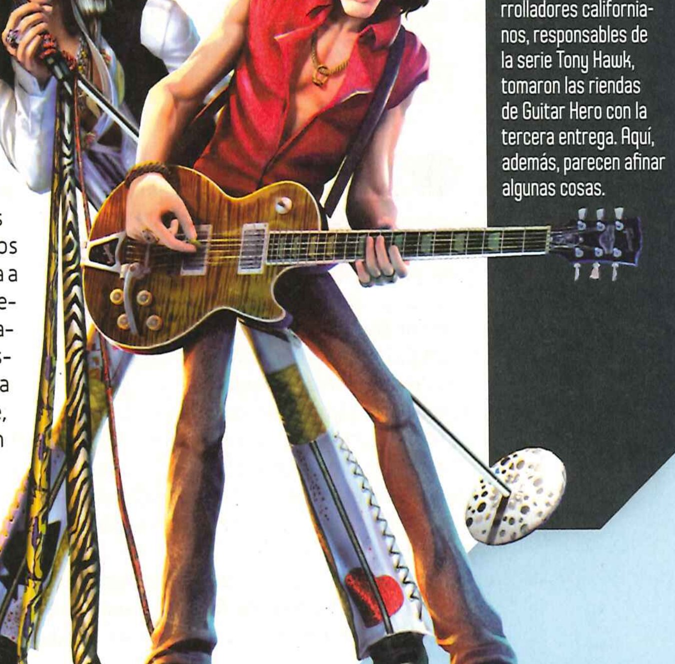
GUITAR HERO AEROSMITH

HAGAN SUS APUESTAS: ¿HECHO PUNTUAL O UNA POSIBLE NUEVA TENDENCIA EN LOS JUEGOS MUSICALES?

Me refiero, claro, al repaso de discografías jugables. No es una mala idea, en principio: una de las virtudes de *Guitar Hero* que gente cercana al mundo de la música destaca es el hecho de facilitar el acceso a canciones o grupos desconocidos, y el sutil pero evidente ejercicio de despiece de los temas que el juego planta frente al jugador. Seguro que somos unos cuantos los que hemos descubierto alguna banda gracias a *Guitar Hero* o los que, especialmente siendo guitarrista *wannabe* en mi caso, nos hemos fijado en arreglos, solos o pasajes a los que antes no hacíamos ni caso, al estar obligados a superarlos o, tal vez inconscientemente, deconstruirlos en nuestra cabeza para ser capaces de encadenar esa endiablada secuencia.

Jugablemente, ***Guitar Hero Aerosmith*** no va a aportar nada que no hayan conseguido las entregas anteriores. Aunque de momento nos ha parecido algo más asequible que el endiabladamente difícil *Guitar Hero III* (un más que bienvenido ajuste de dificultad para una redacción en la que empezamos a hacernos mayores), el núcleo del juego sigue siendo exactamente el mismo. La única diferencia, claro, es que hace un repaso cronológico a la discografía del grupo de **Steven Tyler** y **Joe Perry**.

La estructura es resultona: en cada grupo de canciones, las dos primeras son de otros grupos (desde **The Clash** o **The Kinks** a los **Black Crowes**), tocadas por una banda ficticia a modo de teloneros. Una vez superadas, empiezan los bises, subiendo **Aerosmith** al escenario e interpretando algunos de sus temas, distribuidos un poco laxamente por álbumes. La forma final la comprobaremos más adelante, porque nuestro código de *preview* tenía tan sólo 20 canciones (cosa que al principio nos asustó). La versión final debe incorporar unas cuantas más, y entonces comprobaremos exactamente cómo funciona el juego como retrospectiva musical. De momento, temas como *Rag Doll* o *Love in an Elevator* sí están.















SKIP SEQUENCE!
LOS ENFRENTAMIENTOS PUEDEN VENIR REPRESENTADOS MEDIANTE ESCENAS CGI DE DUDOSA CALIDAD 3D_

_MR WINTERS

R-TYPE TACTICS

EL CLÁSICO *SHMUP* DE IREM PROTAGONIZA UNO DE LOS MÁS SORPRENDENTES SALTOS DE EJE QUE HEMOS VISTO EN ESTA INDUSTRIA: DE MÍTICO MATAMARCIANOS A ORTODOXO JUEGO DE ESTRATEGIA

Cuando **John Tones** se acercó a mi cubículo y arrojó con afectación sobre mi mesa una copia de ***R-Type Tactics***, aparté de inmediato la vista del foro que, encolerizado, me encontraba leyendo y observé con preocupación y extrañeza a nuestro querido **Capitán Juntaletras**: ¿qué extraño suceso podría haber tenido lugar para que **Tones** me entregara para analizar la última entrega de una de sus sagas favoritas? ¿Un súbito episodio de ceguera? ¿Un ictus cerebral provocado por la lectura de ciertos blogs españoles de videojuegos? «*Nada de eso*»- me dijo, con ojos llorosos, el Redactor Jeque - «*si te lo doy a ti es porque... ¡no lo entiendo!*».

¿Cómo era aquello posible? ¿Qué había que entender en ***R-Type Tactics***? La enésima aventura de la famosa nave del *morrico torcío* parecía ocultar un secreto, una extraña complejidad que me convertía a mí, versado en los géneros más pochos y mecánicos de los videojuegos, en el más apropiado para analizarlo.

El pimiento estratégico

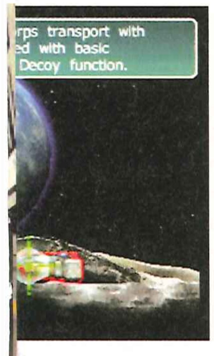
Cargué de inmediato el CD que contenía la versión americana de *preview* del título que pronto veremos publicado en España. Esperaba encontrarme con lo de siempre: una discoteca galáctica de explosiones, un frenético *shoot'em up* de scroll horizontal con una navecita con forma de pimiento masacrando incontables oleadas de alienígenas, los Bydo, capitaneados por colosales *final bosses*... como el mítico Dobkeratops, el único *final boss* con forma de gamba gigante de la historia de los videojuegos. Sin embargo, lo que tras una serie de películas introductorias comenzó en la pantalla de mi **PSP** resultó ser tan estimulante como una visita al proctólogo. Sin un mal tutorial que llevarme a la boca, de pronto me veía enfrentado a toda la quirúrgica complejidad de un juego de estrategia por turnos. Yo esperaba verme de nuevo a los mandos de un R-9 Arrowhead lanzando más rayos láser que **Giorgio Moroder** puesto de PCP, pero lo que se ofrecía ante mí era una rejilla hexagonal dividiendo el campo de batalla y dos ejércitos enfrentados representados por iconos y numeritos. Un juego de estrategia galáctica, en definitiva, que en nada parecía envidiar a títulos ortodoxos del género más pausado, como *Front Mission*, *Advanced Wars*, *Final Fantasy Tactics* o, como no, el *gloriosísimo Fire Emblem*.

Y es que todo apunta a que **Irem**, los desarrolladores de la saga *R-Type*, han apostado por una radical huida hacia delante para lanzar este nuevo título de una serie que, en opinión de muchos, alcanzó su cénit en dinamismo y espectacularidad con el *R-Type Final* de **Play-**

R-TYPE TACTICS

PSP

_GÉNERO **GUERRA GALÁCTICA ENCASILLADA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **ATLUS**
_DESARROLLADOR **IREM SOFTWARE**
_JUGADORES **1-2**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **HTTP://WWW.ATLUS.COM/R-TYPE/**





GAMBAS Y BOLAS

Uno de los títulos dorados del género del *shoot'em-up*, el *R-Type* original, tanto en sus versiones para ordenadores clásicos como para arcade, destacaba por el inmenso tamaño de sus *final bosses* (que ocupaban a veces una fase entera), por la presencia de la Force como adminículo de complejo manejo, y por su ritmo pausado comparado con otros *shmups*, que, sin embargo, daba lugar a un juego de dificultad exagerada.



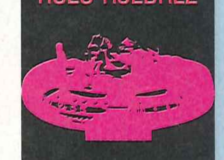
EN CINCO LÍNEAS

Estrategia táctica por turnos contra enemigos y escenarios de los clásicos shoot'em-ups.

QUÉ CUENTA

La guerra entre humanos y alienígenas Bydo es tan eterna que se extiende de un género a otro. Cálzate la gorra de almirante y prueba el lado estratégico del conflicto.

SI FUERA UNA ESCENA DE STAR WARS SERÍA LA DEL HOLO-AJEDREZ







LA MEJOR DEFENSA... ADEMÁS DE ARMAS, DISPONEMOS DE BARRERAS Y CONTRAMEDIDAS, ASÍ COMO DE LA POSIBILIDAD DE CONTRAATACAR_

Station 2. ¿Qué podía ofrecer de nuevo la nave pimiento para los usuarios de **PSP** que no hubiera ofrecido ya en la orgía armamentística de las 101 naves de *R-Type Final*?

Casillas de la muerte

R-Type Tactics nos coloca en el puesto de un comandante de las fuerzas humanas responsable de un grupo autosuficiente de unidades de combate. El terreno de juego será, para cada una de las treinta misiones que componen el Modo Historia, un mapeado estático dividido en casillas hexagonales sobre los que se dispondrán, a izquierda y derecha, las tropas amigas y enemigas. Sin contar con un triste tutorial (pero sí con unos extensos FAQs e instrucciones) el modo de juego es idéntico al que podamos encontrar en títulos señeros de la estrategia por turnos: nuestro ejército se divide en naves de combate, agrupadas en escuadrones de cinco unidades, naves de apoyo (abastecimiento, reparación, exploración...) y grandes naves nodriza individuales que ocupan varias casillas. Alternándonos con el enemigo, deberemos mover nuestras unidades, una a una, por la rejilla hexagonal que divide el mapeado. Cada nave tendrá un índice de movimiento distinto y podrá realizar, además, una o más acciones. El objetivo de cada misión es diferente, aunque suele consistir en eliminar la nave nodriza enemiga. Para ello, deberemos maniobrar nuestras unidades atendiendo a un sinfín de consideraciones tácticas: fortalezas y debilidades de cada una, alcance de nuestras armas, munición restante, combustible, cobertura y modificadores del terreno... Aunque comenzaremos enfrentándonos a fuerzas humanas, pronto nos veremos las caras con las naves Bydo, no tan versátiles como los cazas multiusos de los humanos, pero igualmente mortíferas. Además, según avancemos en la historia podremos manejar las propias tropas alienígenas, algo que no había ocurrido jamás en la saga *R-Type*.

Destaca la enorme variedad de naves (más de cien) que deberemos manejar, todas ellas con características muy distintas. Dispondremos igualmente de una amplia variedad de armamento que deberemos aprender a utilizar, destacando el uso de las icónicas Forces, añadidos esféricos al morro de las naves de combate que suman a éstas potentes disparos... o son catapultadas contra el enemigo. Estos modos de ataque, representativos de los títulos anteriores de la serie *R-Type*, aparecen pues perfectamente trasladados al género de la estrategia. Igualmente, nos encontraremos ante fases y enemigos que parecen salidos del primero de los *R-Type* (como el combate con el *final boss* Gomander), con la diferencia en que aquí manejaremos, turno a turno, a todo un ejército. Además, deberemos gestionar los recursos que iremos cosechando durante las misiones: Solonium, Etherium y Bydogen, que necesitaremos para construir nuevas unidades y mejorar las ya existentes en los intermedios de investigación y construcción que tienen lugar entre combates. La complejidad de cada batalla promete alargar las horas de vida de un juego que hará las delicias de los aficionados a la estrategia por turnos. La incorporación de un Modo Multijugador (sólo *ad-hoc*) también ayudará a sumar vida de juego a un título que, una vez completado, no parece ofrecer mucha rejugabilidad.

DESTACA LA ENORME VARIEDAD DE NAVES (MÁS DE 100) PARA MANEJAR, TODAS ELLAS CON CARACTERÍSTICAS Y ARMAS MUY DISTINTAS

LOS CREADORES

IREM En activo desde 1974, Irem es una señera compañía japonesa de desarrollo de videojuegos. En sus inicios se dedicó casi en exclusiva al desarrollo de máquinas de arcade. La falta de actividad en el sector hizo que Irem estuviera al borde de la quiebra durante los años noventa. Absorbida por Eizo en 1997, R-Type es su título más conocido.

_MELONGASOIL

BATTLEFIELD: BAD COMPANY

DESPUÉS DE VARIOS INTENTOS POR PARTE DE DIFERENTES DESARROLLADORES, AL FIN PARECE QUE ALGUIEN CON EXPERIENCIA EN EL GÉNERO PLANTA CARA A CALL OF DUTY 4

Todos estamos de acuerdo. *Call of Duty 4* es buenísimo, pero tiene un fallo que nos afecta a los aficionados al género *shooter*: es tan bueno en todos sus apartados que convierte en auténtica bazofia a cualquier otro *shoot'em-up* similar. Bueno, también hay muchos aficionados al género que se quejan de que el desarrollo del título de **Infinity Ward** es demasiado lineal, pero... ¿es eso un problema? La cuestión es que **DICE**, auténticos expertos en el desarrollo de *shooters*, están a punto de realizar la primera incursión en exclusiva para la nueva generación (la saga se estrenó con la conversión a **Xbox 360** de *BF2: Modern Combat*), y os aseguramos que su calidad general es comparable a *COD4* y, además, entre las novedades que aporta al género se encuentra un desarrollo con una gran libertad de acción.

Esta guerra no es la mía

En ***BattleField: BC*** formarás parte de la Bad Company, una compañía «maldita», compuesta por despojos de la sociedad y cuyas misiones tienen el bien merecido calificativo de «suicidas»: escolta de carros blindados, reconocimiento del terreno en busca de cualquier tipo de amenaza... En los primeros compases del juego descubrirás que estás luchando en una guerra que no es la tuya y, siguiendo la tónica humorística de algunas de las anteriores entregas de la saga, te darás cuenta de que lo mejor que puedes hacer en el campo de batalla es salvar el pellejo y saquear todas las riquezas que encuentras a tu paso. Básicamente, esa es la máxima del título de **DICE**: mantente con vida y roba todo el oro que puedas... En sus oficinas de Estocolmo, sus programadores nos confirmaron que algunas de sus influencias habían sido películas como *Tres Reyes*. Eso sí, también será necesario cumplir las misiones que nos irán encomendando a lo largo de la aventura.

Gran libertad de acción

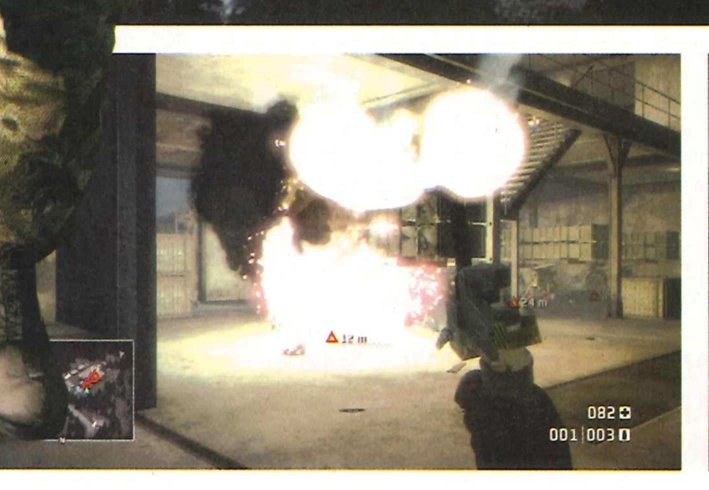
Como hemos mencionado, el desarrollo de ***Bad Company*** está basado, como en otros muchos juegos similares, en el cumplimiento de diferentes misiones, pero la forma de plantear cada tarea y, sobre todo, de resolverla, es muy diferente a lo que nos tiene acostumbrados el género.

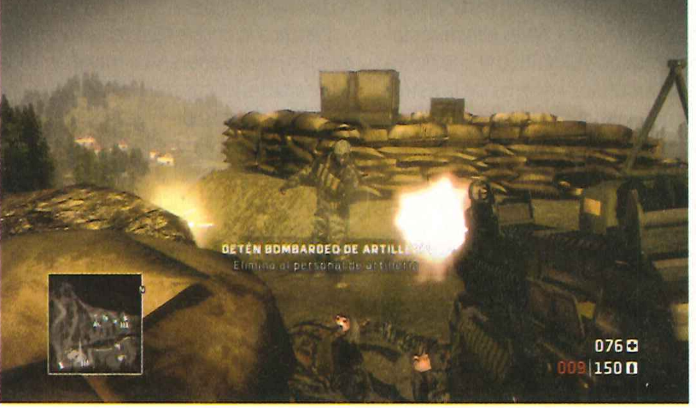
Al comenzar una misión, se nos mostrará la posición de nuestro objetivo en el mini-mapa de la zona inferior izquierda; todo el terreno que rodea al objetivo, en un radio más grande lo que puedas imaginar, es explorable. Puedes avanzar lentamente por los caminos (convirtiéndote en un blanco fácil), moverte campo a través (donde podrás encontrarte con enemigos que no te esperan) e incluso utilizar cualquier vehículo que encuentres por el camino para llegar hasta tu objetivo y, por qué no, para



ESCENARIOS LA DISTANCIA DE DIBUJADO Y EL DETALLE DE LOS ESCENARIOS ES IMPRESIONANTE_

038







BATTLEFIELD: BAD COMPANY

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **SHOOT'EM-UP PICARESCO**
_PAÍS **SUECIA** _COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
_DESARROLLADOR **DICE**
_JUGADORES **1-24**
_MODOS DE JUEGO **2** _ONLINE **SÍ**
_WEB **HTTP://WWW.BATTLEFIELD.COM/BADCOMPANY/**

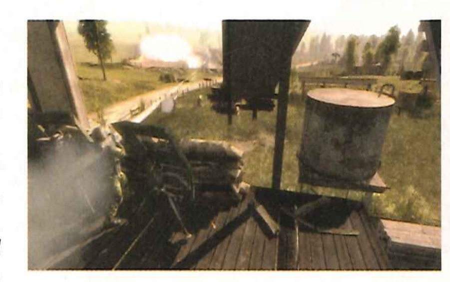
completar tu misión, siempre y cuando utilices un carro blindado armado y no un camión normal y corriente. No te preocupes por eso, notarás la diferencia enseguida.

El uso de vehículos será esencial, al igual que en anteriores entregas de la saga, y el hecho de formar parte de una compañía indivisible de cuatro soldados lo hace mucho más divertido. Por defecto, al tomar prestado cualquier vehículo controlarás su dirección, mientras que otros miembros de la compañía harán uso de los cañones o ametralladoras incluidas en él, pero pulsando un único botón pasarás a manejar el armamento del carro blindado, tanque o lancha motora recién ocupada.

La libertad de acción mencionada no solo tendrá repercusión a la hora de aproximarnos a nuestros objetivos: también nos permitirá acabar con enemigos y completar ciertas misiones como mejor nos parezca. Como ejemplo, basta mencionar un elemento bautizado por los chicos de **DICE** con el nombre de «destrucción táctica»: prácticamente todas las construcciones son sensibles, por decirlo de alguna manera, a armamento de gran calibre y explosiones. Dicho de otra forma, si te encuentras con el típico enemigo pesado que te dispara desde una ventana a la que resulta complicado apuntar, lanza un «misilazo» a la pared y la tirarás abajo, dejando totalmente vulnerable al enemigo. Lógicamente, encontrarás paredes o elementos indestructibles a lo largo de la aventura, que están ahí para conservar una coherencia en el Modo Historia con respecto a objetivos y misiones.

El sistema de «destrucción táctica» es uno de los elementos más originales del juego y, además, es un auténtico espectáculo visual. Y es que el motor gráfico de ***BattleField: Bad Company***, aún con la gran libertad de acción que presenta su desarrollo, resulta de lo más impresionante. La distancia de dibujado es grandísima y el detalle de las texturas y la iluminación es extremadamente realista, aunque lo mejor, sin ninguna duda, son los efectos de partículas que rodean a cada una de las explosiones del juego.

Como no podía ser de otra forma y, como buen *BattleField*, el mayor atractivo del juego de **DICE** será su Modo Multijugador. Este, sin desmerecer en absoluto a su Modo Historia, presenta extras como los «coleccionables», armas que irán añadiéndose a tu colección personal a medida que las vayas recogiendo en el juego. El mencionado Modo Multijugador presentará, en su versión final, soporte para un máximo de veinticuatro jugadores, varios Modos de juego y ocho escenarios por los que campar a tus anchas sembrando la destrucción.





MULTIJUGADOR Y EXTRAS

Aunque su Modo Historia está muy bien planteado y ofrece diversión para rato, no creemos sorprender a nadie si decimos que lo mejor de *Bad Company* será su Modo Multijugador; ¿qué sería de un *BattleField* sin *multiplayer*? Eso sí, el modo para un jugador incluirá varios extras para rejugarlo, como la obtención de coleccionables en forma de armas.

EN CINCO LÍNEAS

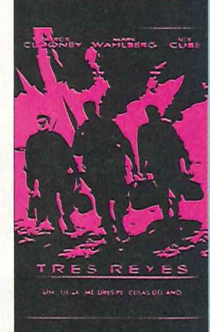
Nueva entrega de la saga en la que prima la libertad de acción y las opciones multijugador.



QUÉ CUENTA

Te acabas de unir a la Bad Company, grupo de soldados compuesto por inadaptados sociales, en una guerra que no es tuya. Cumple tus misiones y roba todo lo que puedas.

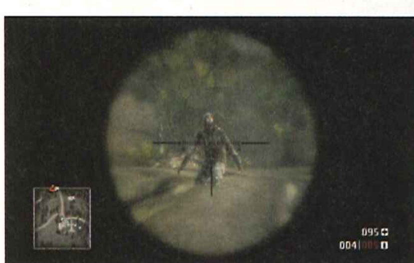
SI FUERA UNA PELÍCULA SERÍA TRES REYES

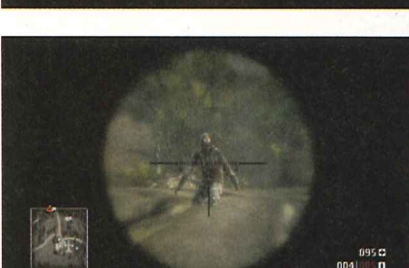




DESTRUCCIÓN TÁCTICA *NO HAY PAREDES EN EL JUEGO QUE SEAN CAPACES DE PARARTE_*







LOS CREADORES

DICE Digital Illusions comenzó como un proyecto conjunto entre dos miembros suecos de la scene de Amiga, allá por 1988, y pronto ganó popularidad gracias a sus títulos de Pinball para el ordenador de Commodore. Tras varios títulos para consolas y PC, en 2004 el estudio es adquirido por Electronic Arts.





ARTILLERÍA PESADA
A muchos os vendrá a la mente aquel espectacular nivel de Call of Duty 4; esta situación en Bad Company es similar, aunque en lugar de estar sobrevolando la zona, hacemos uso de artillería para deshacernos de unos vehículos enemigos a distancia.

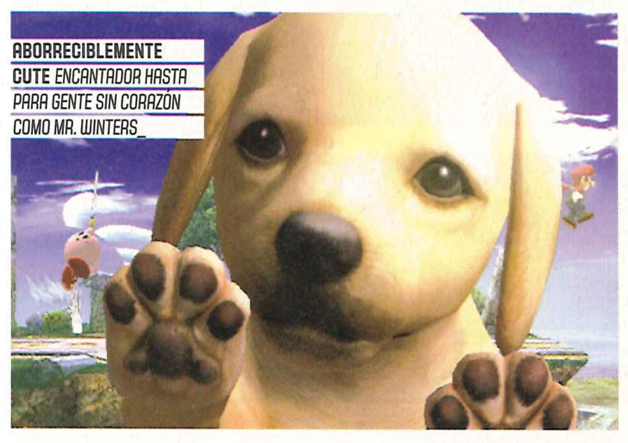


SAMUS AL DESNUDO COMO ZELDA Y SHEIK, SAMUS TENDRÁ UNA VERSIÓN DE SÍ MISMA_



YA LLEGA PESE AL INCÓMODO RETRASO CON LA EDICIÓN JAPONESA, LLEGA EL MOST WANTED DE WII_





ABORRECIBLEMENTE CUTE ENCANTADOR HASTA PARA GENTE SIN CORAZÓN COMO MR. WINTERS_



_EL HOMBRE ELEFANTE

SUPER SMASH BROS. BRAWL

NO ES EL SEGUNDO ADVENIMIENTO DE CRISTO. BRAWL REPITE ESQUEMA JUGABLE Y SEGUIRÁ SIN CONVENCER A LOS QUE MIRASEN CON OJOS RECELOSOS SU PRECUELA. ESO SÍ, A LOS DEMÁS, DEJADNOS DISFRUTAR...

Polémico por su excentricidad jugable, vuelve la saga con seguidores más radicales...a ambos bandos. *Super Smash Bros.* es una serie tan amada como odiada, donde desde un lado del cuadrilátero se jactan de su sistema de juego más enfocado a un *party game* y su supuesta simpleza mecánica (dónde los movimientos especiales se realizan al más puro estilo *Toshiden*, presionando un botón y dirección como mucho) mientras que en el otro extremo se encuentran los defensores de sus *parries*, *tipers*, *dash cancels* y demás parafernalia sólo para los más entregados.

En efecto, *Smash Bros.* es tan profunda o más que sus rivales de género, pese a plantear un esquema jugable inicial radicalmente diferente. Esta tercera y parece ser definitiva edición dirigida por **Masahiro Sakurai** es una oda a todo el universo **Nintendo** (la cantidad de guiños es inabarcable, necesitaríamos todas las páginas de la revista para comentar uno por uno) pero realmente se trata de un homenaje a *Melee*, a todos aquellos que confiaron en él desde un primer día y a cómo casi un *sleeper* se transformó para muchos el mejor juego del catálogo de la **GameCube**.

CARGADITO DE ÉPICA DE LA BUENA, BRAWL ES UN JUEGO CONCEBIDO SÓLO PARA FANS

Las novedades llegan a palazos: un Modo Historia inimaginable, que reúne a la flora y fauna de la compañía en una historia muda maravillosamente narrada (y con un final extravagante que sólo descifrarán los nintenderos más avispados), nuevas incorporaciones (Pit de *Kid Icarus*, Wario, King Dedede, Meta Knight, Lucas entre muchas caras conocidas) niveles indescriptibles como la sala de reunión del *Pictochat* o un escenario divertidísimo inspirado en *Wario Ware*, y como no podía faltar, un modo on-line a la altura (se terminaron las habladurías y fanfarroneos en el anonimato de los foros). Aún quedan dudas. Realmente la profundidad de *Meele* no fue descubierta hasta la revolución *wave dash* (*glitch* que permitía avanzar por el escenario sin ser golpeado, similar al golpe de efecto «combo» del segundo *Street Fighter*), por lo que habrá que ver hasta donde llega ***Brawl***. Se han compensado algunos personajes, aunque siguen existiendo desequilibrios destacables. Persisten los clones que no nos convencieron en su anterior edición y se echan en falta algunos detalles. No obstante, que nadie se alarme: ***Brawl*** es lo mejor que ha pasado por **Wii** en este 2008. No sentará cátedra, pero tampoco lo pretende.

■ FECHA PREVISTA DE SALIDA **JUNIO 2008**

WII

_GÉNERO **LUCHA PARTY HARDCORE PARA TALIBANES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NINTENDO**
_DESARROLLADOR **GAME ARTS**
_JUGADORES **1-4**
_MODOS DE JUEGO **MILLONES** _ONLINE **SÍ**
_WEB **WWW.SMASHBROS.COM**







NO ES UNA PELÍCULA DE HANEKE SÓLO EN ESTA INDUSTRIA SE PERMITEN DISPARATES SIMILARES_

INVITADOS DE LUJO

Dos personajes inesperados de órdago: Solid Snake y Sonic. El primero a petición del propio Hideo Kojima (fan incondicional de la saga), y de rabiosa actualidad gracias a *MGS4*. Los guiños a su juego son de los más elaborados y su forma de pelear es radicalmente diferente a la del resto de personajes (una mezcla de infiltración y estrategia, no preguntéis cómo). Sonic no vive su mejor momento, pero su escenario y verlo ajusticiar a Mario a puñetazos no se paga con dinero.

EN CINCO LÍNEAS

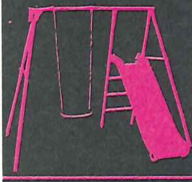
Pikachu, Mario, Solid Snake y Kirby combaten a muerte en un épico atardecer. Surrealismo pop.

QUÉ CUENTA

Las fuerzas del mal de Nintendo se juntan para dar el golpe definitivo. En realidad se trata de un colección infinita de momentos de nostalgia y carismáticos peluches.



SI FUERA UN LUGAR PARA PELEAR **SERÍA** EL PATIO DE RECREO



LOS CREADORES

GAME ARTS + NINTENDO + SAKURAI En realidad se trata de una colaboración; Game Arts (saga Grandia) junto a Nintendo, siempre bajo la supervisión de Sakurai, director de la franquicia, y que emigró de Hal para fundar Q Entertainment (Meteos, Lumines) junto a Mizuguchi.

_MELONGASOIL

NINJA GAIDEN II



ITAGAKI Y SUS NINJAS APROVECHAN LA POTENCIA DE XBOX 360 PARA UNIR EN UN SOLO TÍTULO LA MEJOR LUCHA 3D, AVENTURA Y PLATAFORMAS CON LA MEJOR CALIDAD TÉCNICA

Nada nos gustaría más que meternos, de vez en cuando, con **Tomonobu Itagaki**: ese olor a cuerazo, esas pintas de *rockstar* viejuno, ese aire de superioridad (decía que **Namco** no sabía hacer *beat'em-ups* 3D)... Pero claro, luego nos encontramos con creaciones de la talla de ***Ninja Gaiden II*** y lo único que podemos hacer es rendirnos ante la genialidad de **Itagaki-san** y su ejército de ninjas programadores.

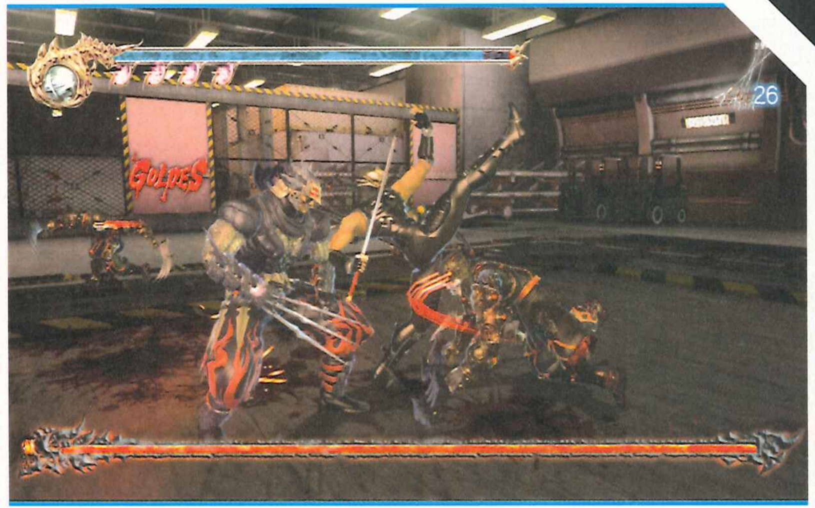
La cuestión es que ya tenemos entre nosotros ***Ninja Gaiden II*** y, como era de esperar, es un juegazo; **Team Ninja** no ha necesitado sorprendernos con un espectacular giro en su sistema de juego ni con un motor gráfico fuera de lo común. Todos esperábamos encontrarnos con un dulce más de lo mismo que pusiese al límite nuestra habilidad con el *pad*, al más puro estilo de los arcades de principios de los noventa.

Alquimia jugable, argumento retro

Y es que la dificultad del juego de **Team Ninja**, de la que hablaremos más adelante, no es lo único que te devolverá a los noventa, porque su delirante argumento también parece sacado de una *coin-op* de hace veinte años... o lo que es peor, del capítulo más absurdo que somos



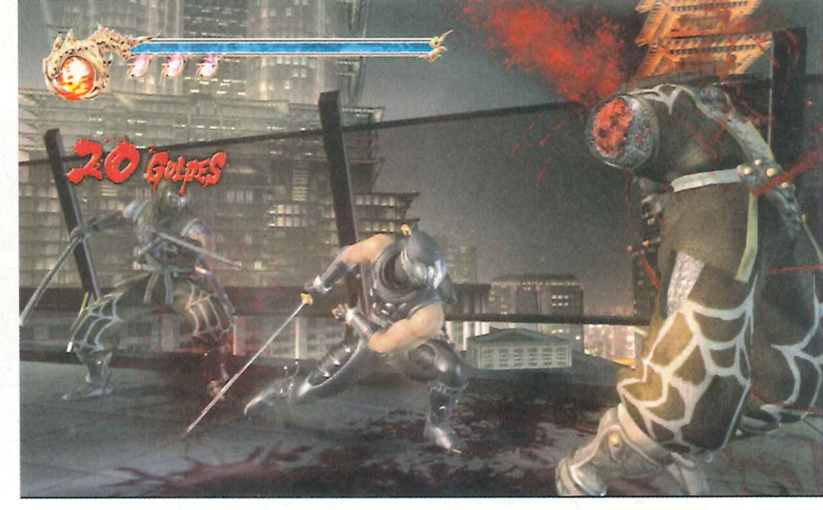
_GÉNERO **SIMULADOR NINJA MULTIDISCIPLINAR**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **TECMO**
_DESARROLLADOR **TEAM NINJA**
_DISTRIBUYE **MICROSOFT**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **SÍ (RANKINGS Y VÍDEOS)**
_TEXTOS / VOCES **CASTELLANO / INGLÉS Y JAPONÉS**
_WEB **WWW.TECMOGAMES.COM**







¡LA DEL PULPO! MACHACAR ENEMIGOS EN INFINITAS SUCESIONS DE COMBOS: MARCA DE LA CASA_



SU DESARROLLO ALTERNA CON PERFECTO TIMING TODO TIPO DE GÉNEROS, DESDE LA LUCHA A LAS PLATAFORMAS, PASANDO POR LA AVENTURA

capaces de recordar de *Bioman*. Y lo mejor de todo es que nos encanta; ¿en qué otro título podrías enfrentarte a un jefe en lo alto de la Estatua de la Libertad o intentar acabar con la vida de un gusano-volador-metálico-eléctrico-gigante armado únicamente con una katana?

El argumento del juego te llevará a viajar por un mundo alternativo (en el que tienen cabida un Tokyo de lo más futurista y una versión antigua de Venecia ocupada por una legión de hombres lobo, entre otras localizaciones) acabando con los demonios liberados (salidos de la cima del monte Fuji, dicho sea de paso) por los malos de turno: Genshin y Elizébet.

Como hemos mencionado, su alta dificultad, equilibrada con respecto a la beta analizada en el número pasado, recuerda a los buenos tiempos de los salones recreativos, pero es que además sus posibilidades se ventilan a cualquier otro título de acción, incluyendo a la saga *Devil May Cry* (con la que también se ha metido **Itagaki-san**). ***Ninja Gaiden II*** es, en esencia, un *beat'em-up*, pero entre combate y combate podremos disfrutar de divertidísimas minidosis de plataformas, aventura, exploración.... que además se van turnando continuamente en ciclos que convierten al título de **Tecmo** en uno de los más divertidos que han pasado por nuestras consolas. A lo largo de la aventura tendremos que hacer uso de nuestra puntería con el arco (que ahora puede «recargarse», como el ataque fuerte), correr y saltar por paredes para llegar a lugares de otro modo inaccesibles, averiguar las rutinas de ataque y defensa de los jefazos para encontrar su punto débil, nadar, bucear y correr sobre el agua... Pero que nadie se lleve a engaño: tendrás que ponerte en la piel de un ninja, y si lo tuyo no es la lucha, con ***Ninja Gaiden II*** lo vas a pasar fatal.

Sistema de lucha y «obliteraciones»

El control de Ryu Hayabusa es prácticamente idéntico al de la primera parte, aunque **Team Ninja** ha incluido alguna que otra novedad en su control y el desarrollo de los combates. Para empezar, cada enfrentamiento se irá dosificando al igual que los demás componentes jugables; normalmente te las verás con un grupo de ninjas/murciélagos/hombres-lobo o cualquier otro ser extraño y, al acabar con ellos, se rellenará tu barra de energía aunque, si has recibido demasiado daño, no lo hará completamente.

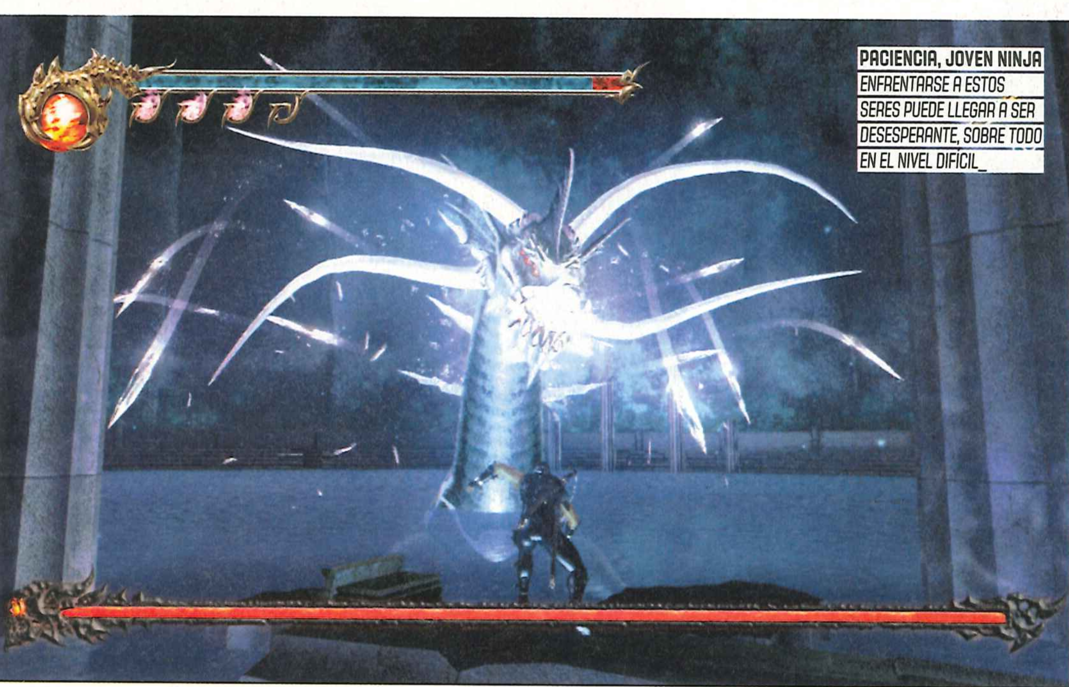
La novedad más importante en las batallas afecta por igual a la estética y al apartado jugable de ***Ninja Gaiden II***: las «obliteraciones». Dependiendo del combo o del ataque realizado, seccionaremos, antes o después, una (o varias) de las extremidades del enemigo, haciéndolo especialmente peligroso (intentará pegarse a ti y suicidarse con una explosión, por ejemplo) y vulnerable a las «obliteraciones», que vienen a ser una especie de *fatalities* que se realizan pulsando únicamente el botón de ataque fuerte. Todos los enemigos, incluyendo a los jefes de final de fase (en los que el mencionado ataque recuerda a *God of War*), son vulnerables a las «obliteraciones». Como hemos mencionado anteriormente, la posibilidad de desmembrar a los enemigos no solo aumenta las posibilidades jugables: también le da al juego un espectacular estilo *gore* al que, a estas alturas, aún no terminamos de estar acostumbrados.







NUEVOS TRAJES PARA RYU PODRÁS ADQUIRIR NUEVOS ATUENDOS A TRAVÉS DEL BAZAR. POR CIERTO, VESTIDO ASÍ, ¿NO OS RECUERDA A RAZIEL?_



PACIENCIA, JOVEN NINJA ENFRENTARSE A ESTOS SERES PUEDE LLEGAR A SER DESESPERANTE, SOBRE TODO EN EL NIVEL DIFÍCIL_



JEFES FINALES

Es muy probable que *Ninja Gaiden II* le haya arrebatado el título de «jefazos de tamaño descomunal» a la saga God of War. Para acabar con ellos, sobre todo en nivel «Guerrero», tendrás que aprender sus rutinas y armarte de paciencia_



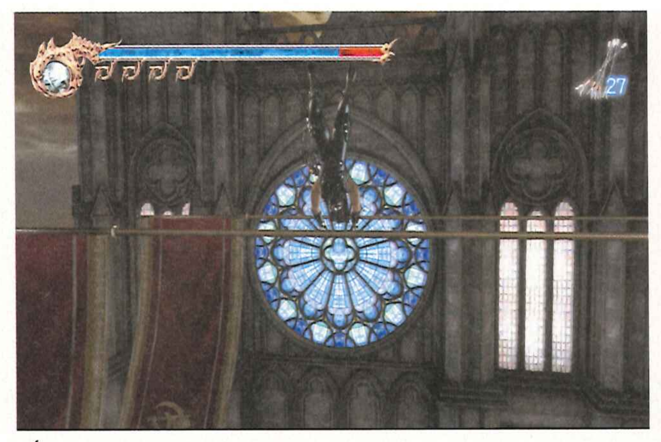
Como era de esperar, **Team Ninja** ha incluido nuevas armas (que aparecerán mucho antes en el transcurso del juego que en la anterior entrega), una serie de nuevos combos para cada arma y la posibilidad de ampliar dichos combos y mejorar el rendimiento en general de cada «herramienta» con la ayuda del anciano herrero Muramasa, cuyas franquicias en el juego recuerdan a **Starbucks** por su omnipresencia y, qué leche, por sus elevados precios (te llevará algo más de quince horas acumular los «orbes» para aumentar al máximo el nivel de todas tus armas).

Y hablando de horas de juego, os aseguramos que ***Ninja Gaiden II*** es uno de los títulos de acción más longevos, por dificultad y extensión, al que hemos jugado nunca. Te llevará unas treinta horas completarlo, sin contar con la posibilidad de acceder a dos niveles extra de dificultad (al comienzo del juego solo tendremos dos, el Camino del Acólito y el Camino del Guerrero). La beta analizada el mes pasado resultaba demasiado fácil en Acólito y extremadamente difícil en Guerrero, aunque se ha equilibrado la dificultad en esta versión final; eso sí, si te gustó la dificultad del *Ninja Gaiden* original, ni se te ocurra jugar en Acólito, te parecerá un auténtico paseo... aunque no está nada mal para apreciar la calidad de los escenarios creados por el **Team Ninja**.

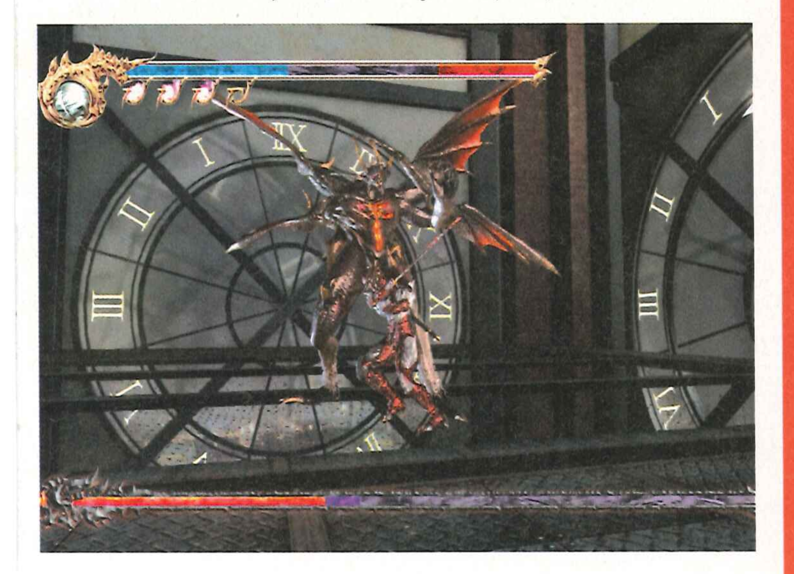
Y es que el *engine* 3D creado, desde cero, para ***Ninja Gaiden II*** no tiene nada que ver con la adaptación de la primera entrega para ***PlayStation 3***. En este nuevo *Ninja Gaiden* se ha cuidado cada pequeño detalle (algo que no detectábamos en la *beta* analizada el mes pasado, dicho sea de paso), conformando un apartado gráfico de grandísima calidad visual y plástica.

El potente motor gráfico se encarga de todo, desde las escenas de acción hasta las secuencias que van desgranando el argumento del juego, en las que se ha puesto especial atención a las cinematográficas perspectivas utilizadas. Pero, para que engañarnos, vamos a los que nos interesa: el *engine* se mueve suavemente, los efectos de iluminación son muy buenos, las texturas tienen muy buena calidad... ¿y la sangre, está conseguida? Pues la verdad es que sí: está a medio camino entre una peli de **Kurosawa** y un anime de lo más *gore*; la sangre sale a chorros al desmembrar a cualquiera de los enemigos, manchando paredes y suelos de forma realista (una vez más, mucho mejor que en la *beta*). Al finalizar cada combate, la zona en la que se ha desencadenado se convierte en una ensalada de torsos y extremidades sazonada con grandes cantidades de sangre.

Al igual que en la primera entrega del juego, **Team Ninja** también ha incluido alguna que otra opción para aprovechar el sistema **Xbox Live**: junto a la posibilidad de comparar nues-



MÁS QUE UN JUEGO DE LUCHA
Tendrás que guiar a Ryu Hayabusa por diferentes escenarios saltando plataformas, balanceándote (como en la pantalla) o corriendo y saltando por las paredes.



tras puntuaciones con las de cualquier jugador del mundo, también podremos compartir vídeos de nuestros mejores combos, desmembramientos o proezas previamente grabados a través de una opción activable desde el menú, antes de comenzar una partida o en medio de la acción. Como guinda, también podremos vestir a Ryu Hayabusa con nuevos trajes, disponibles a través del bazar **Xbox Live**; como se puede ver en algunas de las pantallas de estas cuatro páginas, con algunos de ellos Ryu parece Raziel, de *Legacy of Kain*, más que un ninja.

Como buenos *fans* de la saga que somos, ***Ninja Gaiden II*** nos ha dado todo lo que esperábamos de él y mucho más: mucha acción, más armas, combos y posibilidades en las luchas, más variedad en su desarrollo, un entorno gráfico de nueva generación... Como decíamos al comienzo del análisis, un dulce «más de lo mismo» que supera a cualquier otro título de acción similar del mercado.

DISEÑADOR DE NINJA GAIDEN II

TOMONOBU ITAGAKI

«NO HABRÁ UN NINJA GAIDEN III, NI UN PORT PARA PLAY 3: SERÍA INDIGNO»

Itagaki se tomó España como una conquista romana: llegó, vió y venció, aunque ni la cosa parecía ir mucho con él, ni las horas matutinas parecían hacer mucho por desatar la legendaria mala uva («*franqueza*», corrige cuando se le recuerda ese extremo, «*a la gente no parece sentarle bien que alguien diga la verdad sin importarle las consecuencias, simplemente*») de un hombre pegado a unas eternas gafas de sol. «*Me encanta España, me encanta Madrid*», dijo al respetable como quien recita la tabla de multiplicar, aunque el susodicho respetable se tomaba sus palabras como actos de fe: el *hype* llegó a las biografías. Pero no, el émulo de **Steve Tyler** se dejó el metal en la otra chupa: su faceta Mister Buen Chico iba a dominar el cotarro. ¿Era éste el mismo hombre que minutos después descerrajaría escupitajos a bocajarro contra la **Playstation 3** (una de sus fobias recurrentes: ha sido, respectivamente, «*ridícula*», «*desatinada*», «*absurda*», «*inútil*» y, finalmente, «*horrible*»)? ¡Si no hacía sino soltar parabienes! Que si qué bonitas casas, que si qué bien se come aquí, que si qué urbanismo... ¿Estaría de coña? A saber, porque el hombre no torcía el gesto, y hablaba con una amabilidad impropia mientras cogía el mando de la **360**...

Y aquello fue todo. **Itagaki** miró el pad, miró el proyector gigante, nos miró a nosotros y musitó: «*es la primera vez que juego mi título en una pantalla tan grande*». Entonces nos dio la espalda, y se puso a jugar . Ojo, no a hacer una demostración, no a explicarnos tal característica o tal otra. Sencillamente se tiró casi media hora destripando bichos, silencioso y metido en su papel de Hayabusha. Y los presentes, acostumbrados a esas presentaciones donde lo peor del juego se oculta tras la sonrisa de una **Jade Raymond** o de un **CliffyB** jugando con los trucos puestos, tuvimos la oportunidad de hacernos nuestra propia idea del juego. Y, señores, si eso no es honestidad o demasiada pasión por lo suyo, ya no sé dónde buscarla en este marketeado mundo. Que otros buscaran a la leyenda, al depredador jevi, al cadavérico **Andrew Eldritch** nipón que intimidaba a las azafatas de los grandes eventos con su siseante presencia. Al parecer, los españoles tuvimos la suerte de ver a **Tomonobu**, el hombre detrás de las gafas que se pasaría el resto de la jornada departiendo sobre su hijita, sobre los juegos que planea para el futuro tras haber cumplido con lo que se quería de él. «***Ninja Gaiden II** es mi último juego de acción, no habrá una secuela, porque no me queda nada que decir en este terreno*».

¿Y ahora qué? ¿Más física mamaria en playas idílicas? No, y sí «*quiero hacer algo en el Pacífico, pero algo basado en la Segunda Guerra Mundial, sin ninjas*». Y cachondearse de su segundo en el **Team Ninja** mientras sigue poniendo a parir el *Sigma* y, con él, la idea «*inconcebible*» de que Ryu vuelva a esa consola de la competencia, «*que podría explicaros por qué es tan mala, pero tendría que entrar en cuestiones prácticas de programación*». Carne de guerra de consolas, bocazas más simpático de lo previsto y, al final del día, un estupendo bromista: «*la oveja negra del diseño de videojuegos*» regaló a los asistentes camisetas limitadas (como las que sorteamos), con su firma estampada en la espalda. Tal que si nos hubiera puesto a todos a cuatro patas.

CONCLUYENDO
El título de Team Ninja ofrece acción, plataformas, exploración y, sobre todo, lucha en su máximo esplendor. Ninja Gaiden II es uno de los juegos más bellos, largos, completos, difíciles y divertidos de todo el catálogo de Xbox 360.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL
9,2	8,9	9,5	8,9	9,1



_STAN BY

GTA IV

SI HAY QUE SEÑALAR JUEGOS QUE HACEN AVANZAR EL MEDIO, GTA ES UNO DE ELLOS

Es curioso como el *hype* afecta a las expectativas y la reacción de los jugadores ante un título del calibre de ***GTA IV***. Todo el mundo esperaba algo que pudiera calificarse como «lo más grande hecho nunca jamás». Un objetivo difícilmente alcanzable, principalmente porque es imposible satisfacer a todo el mundo por igual. Aún así, la recepción de la prensa ha sido unánimamente entusiasta. Entre los aficionados los hay apasionados e incondicionales, pero también quienes hablan de frustración y sobrevaloración. Entre quienes esperábamos que ***GTA IV*** fuera principalmente polémico por las cuestiones habituales (propias de abogados y asociaciones con nada mejor que hacer que tocar las narices), algunos consideramos a esta cuarta entrega uno de los juegos más innovadores y arriesgados de los últimos tiempos. Sorprende que tanto en uno y otro caso, ciertos aspectos se tomen a la ligera, ya sean defectos o virtudes.

¿Es ***GTA IV*** el mejor juego de la historia desde «ponga aquí su título preferido»? Eso, me temo, sólo el tiempo puede decirlo. Pero este redactor sí considera que abre caminos que pronto comprobaremos si se seguirán o no (y que personalmente espero que se sigan). ¿Es un juego sobrevalorado? En absoluto: es tal vez un juego que propicia pasiones y defensas entusiastas, pese a no ser ni mucho menos perfecto. Y un juego que, pese a las libertades y las grandilocuencias, tiene unos objetivos muy concretos, tanto en su forma como en su público.

Welcome to America!

Si hay que resumir rápidamente los cambios que ***GTA IV*** supone para la serie, habría que hablar de simulación, de inmersión y de narración. Ya me corregía a mí mismo en la *preview* del número anterior: el futuro del *sandbox* (el género que creara *GTA III*) no estaba, según

GTA IV 18+

XBOX 360 • PS3

_GÉNERO **UNA VIDA DE PERROS**
_PAÍS **REINO UNIDO** _COMPAÑÍA **ROCKSTAR**
_DESARROLLADOR **ROCKSTAR NORTH**
_DISTRIBUYE **TAKE 2**
_JUGADORES **1-16** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS/VOCES **CASTELLANO/INGLÉS**
_WEB **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/IV**



TODO UN ARTE Según el arma que empuñemos, Niko robará los coches de una manera distinta. La mejor, es, no obstante, apuntar al conductor con un arma. Suelen salir despavoridos_





VIDA AJENA EN LIBERTY CITY

No exageramos cuando decimos que la población artificial de Liberty City parece llevar su propia vida, ajenos a nuestros devenires. El entorno está lleno de sucesos aleatorios en los que no participamos, desde discusiones y persecuciones policiales a accidentes de tráfico que, a veces, dan como resultado un personaje inerte abatido sobre su volante.



Rockstar parece afirmar aquí, en la creación de un cuarto de juegos virtual donde hacer lo que a uno le diera la gana. Me parece adivinar que la exploración de los entornos libres y la jugabilidad emergente por parte de **Rockstar** era más una búsqueda de fórmulas con las que avanzar en términos de inmersión y simulación, con el objetivo real, aunque tal vez no tan evidente, de potenciar la narración. Como veremos, muchas de las funciones de este *GTA* acaban revelándose, más que como un juguete salvaje y brutal, como un medio para que la historia que intentan contarnos la vivamos en carne propia y realmente nos afecte emocionalmente.

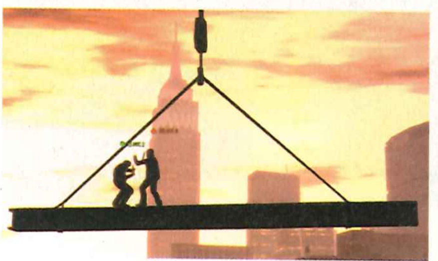
¿Quiere esto decir que títulos como *Vice City* o *San Andreas* eran simplemente el camino hacia ***GTA IV***? Bueno, afirmar esto sería demasiado atrevido e inconsciente (por ignorancia), y supondría dar por sentado que ***GTA IV*** es la meta de un plan maestro sobre el que sólo se puede conjeturar (con poco tino, seguro). Y esta cuarta entrega, siendo justos, es probablemente sólo un peldaño más en ese juego que, siempre me da la impresión, intuyen en **Rockstar**, y al que tratan constantemente de dar forma. Si entregas anteriores parecían responder a motivaciones del tipo «forcemos la parodia», «forcemos el motor gráfico», «metamos todas las opciones posibles», en ***GTA IV*** hay contención, depuración, y un intento de concreción que triunfa sólo la mayor parte del tiempo.

Lo que no quiere decir que **Rockstar** renuncie a forzar la máquina. Ésta es una frase seguramente repetida hasta la náusea, pero la Liberty City en que se ambienta ***GTA IV*** es una de las creaciones más impresionantes que hayamos visto hasta ahora en un videojuego. Y ésta sí que es una verdad objetiva (un gallifante para quien pille el chiste). No se trata sólo del tamaño, que llega a ser abrumador, del impresionante trabajo con la iluminación (el *skyline* de la ciudad presenta decenas de matices dependiendo de la hora del día, el agua sobre el pavimento devuelve múltiples reflejos...), o del cuidado puesto en la expresividad de los cambios climáticos, que pueden no ser los más espectacularmente realistas del medio, pero que realmente consiguen que el tono del juego cambie notablemente (cada vez que comienza a llover y tronar en ***GTA IV***, con un Niko Bellic sacudiéndose el agua de la ropa y los transeúntes sacando sus paraguas o corriendo a protegerse de la lluvia, quien suscribe siente un extraño escalofrío otoñal en el cuerpo). Es que, tecnológicamente, es una creación tan ambiciosa, tan inconscientemente suicida, que ver cómo realmente funciona casi sin mácula es sobrecogedor. No hay cargas visibles al desplazarse de una parte del mapa a otra (y a esto se referían en **Rockstar** con la ausencia de pantallas de carga, porque entre secuencias y misiones sí las hay, vaya) y la cantidad de objetos y elementos en pantalla es sencillamente apabullante. Entre la ingente cantidad de peatones diferentes -creados a partir de, literalmente, cientos de personas reales (a los créditos me remito) para asegurar la no repetición de modelos-, el número de vehículos, y los objetos con los que interactuar en el escenario (farolas, buzones, cabinas, cada parte de cada vehículo, basura en el suelo, etc.), lo que llega a gestionar el motor de ***GTA IV*** es algo casi impensable. Y lo hace muy eficientemente. Pese al ocasional *popping*, el evidente *aliasing* en algunos renderizados, la bajada ➲

GTA IV ES UN PELDAÑO MÁS EN LA BÚSQUEDA DE ESE JUEGO QUE EN ROCKSTAR INTUYEN Y AL QUE SIEMPRE INTENTAN DAR FORMA



CIUDAD ACORAZADA
LAS PERSECUCIONES EN ALGONQUIN SON MÁS DURAS, YA QUE HAY MÁS PRESENCIA POLICIAL_





MULTIJUGADOR EN EL MÓVIL

El móvil tiene un papel principal en *GTA IV*, así que era de cajón que fuera el interfaz usado para acceder al modo multijugador que, para qué andarnos con chiquitas, es probablemente uno de los mejores sistemas on-line del momento. Básicamente porque el escenario es la misma ciudad de Liberty City, abierta a la destrucción multilateral, y sus Modos, variaciones algunos de los clásicos *deathmatch* o captura de territorios, son sencillamente espectaculares.

➲ de resolución en objetos lejanos tal vez demasiado evidente en momentos de iluminación clara, y otras fallas gráficas (algo menores en la versión de **PS3**, aunque ésta presente, sorprendentemente, colores más apagados que la de **360**...), el resultado final no deja de ser espectacular y sobrecogedor. Por lo bello, por lo ambicioso, por lo condenadamente vivo.

A lo cual ayuda el uso del motor **Euphoria** que tanto se ha comentado. Aunque no es sólo importante en este aspecto, el movimiento natural que este motor propicia, creando anatomías complejas de personajes teniendo en cuenta la musculatura y el sistema nervioso, consigue que la vida alrededor de nuestro personaje resulte particularmente realista, tanto en los momentos de calma (con gente siguiendo sus rutinas, bebiendo café mientras andan, leyendo el periódico, buscando monedas con la mano, tapándose de la lluvia con maletines...) como en los de destrucción más propios de la serie: cuerpos bamboleantes al ser arrastrados por un coche, sacudidos como peleles ante la onda expansiva de una granada o, en los momentos puntuales más espectaculares, atravesando el parabrisas del coche en choques especialmente contundentes.

Ésta es la ciudad a la que llega Niko Bellic, un serbio veterano de la guerra de los Balcanes, roto por los horrores vividos, con dos motivos para visitar y quedarse en Liberty City: las fantasías sobre el sueño americano de su primo Roman, y la búsqueda de un par de personas de su traumático pasado. Y Niko, como veremos, además del mejor personaje hasta hoy de la serie, es el representante del cambio más notable de ***GTA IV***.

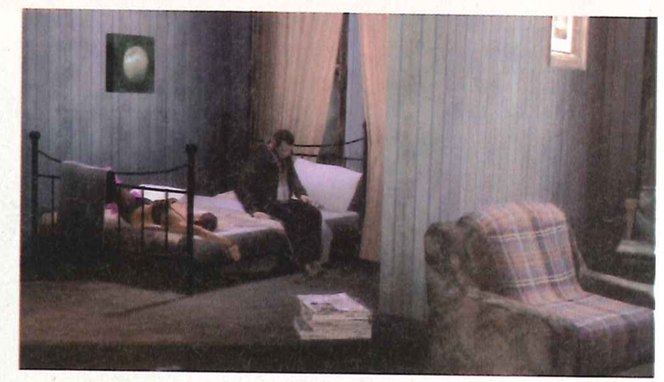
GTA IV ES UN ESCAPARATE DE LAS POSIBILIDADES DEL VIDEOJUEGO, EN TÉRMINOS DE SIMULACIÓN Y A UN NIVEL NARRATIVO Y EMOCIONAL

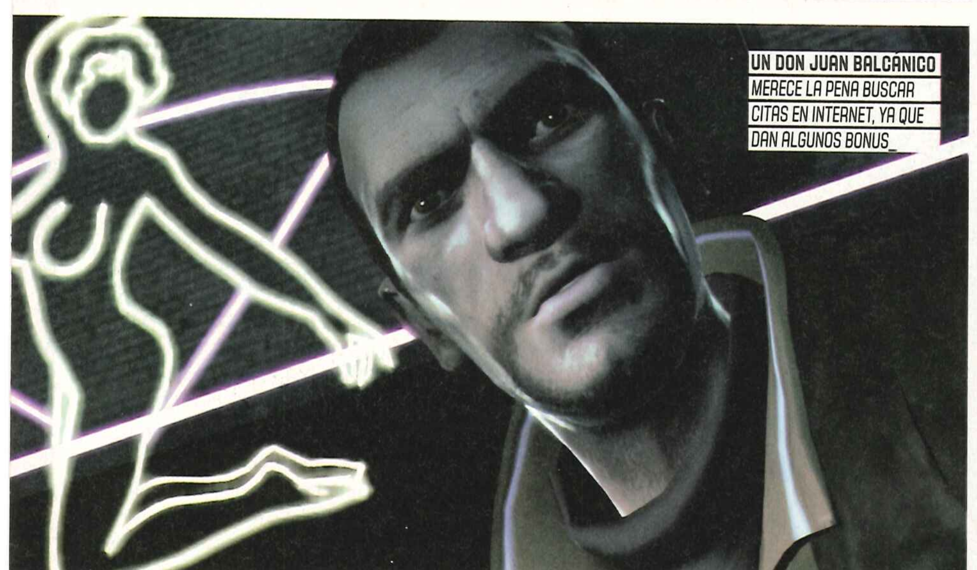
Todo por la historia.

Podemos hablar de muchas novedades y cambios en ***GTA IV***. Algunos con impacto directo en la mecánica y la jugabilidad más inmediata, y otros con efectos más sutiles. Entre los primeros destaca, por ejemplo, el nuevo sistema de búsqueda. Éste sigue basándose en las habituales estrellas: cuanto más grave sea el delito, más estrellas acumulamos y más fuerza policial tenemos pegada a nuestro balcánico culo.

La novedad en ***GTA IV*** es que, cuando comienza la persecución policial, se establece un radio de búsqueda visible sobre el mapa, mayor o menor según el número de estrellas. En el radar, siempre presente en pantalla, vemos también la localización de los policías, a pie, en coche o helicóptero, de manera que contamos con una ligera ventaja en el juego del gato y el ratón en que se convierten las persecuciones. Lo interesante es que la policía tiende hacia el centro del radio de búsqueda, el último sitio en el que el jugador ha sido visto, y en cuanto un policía le ve alejado de ese punto, la búsqueda vuelve a centrarse sobre la nueva posición. La idea, pues, es manterse apartado de la vista de las fuerzas policiales (cuando las estrellas aparecen en gris, significa que no están viéndote), cambiar de vehículo o escapar a pie para dificultar la identificación, y elegir rutas puñeteras. Si bien la presencia de iconos policiales en el mapa puede facilitar un poco demasiado las cosas (aunque no se me ocurre ninguna otra solución práctica y cuerda), a partir de tres estrellas, con presencia de helicópteros, los resul-


TAN DIVERTIDO COMO SIEMPRE SEMBRAR EL CAOS Y HUIR DE LA POLICÍA ES UNA ACTIVIDAD INAGOTABLE_




UN DON JUAN BALCÁNICO MERECE LA PENA BUSCAR CITAS EN INTERNET, YA QUE DAN ALGUNOS BONUS_



tados de este sistema de búsqueda son muy satisfactorios, poniendo a prueba las dotes de cada jugador, obligado a encontrar atajos, callejones y zonas a cubierto de la persecución aérea (y Liberty City, por cierto, está repleta de callejones complejos, algunos con estructuras a diferentes alturas, patios traseros, callejuelas infectas, puentes protectores y una inmensa red de túneles del metro).

Habría que hablar también de la introducción del sistema de cobertura y de un refinamiento del de apuntado en el combate. El gatillo de apuntado funciona con dos recorridos, permitiendo fijar el objetivo o mover la retícula libremente. Una vez fijado, no obstante, se puede afinar la puntería, moviendo la mirilla hacia las diferentes partes del cuerpo del objetivo. Una función que realmente añade profundidad al combate, ya que los personajes reaccionan de forma realista a los disparos en diferentes partes del cuerpo. Muy especialmente a los disparos letales en la cabeza.

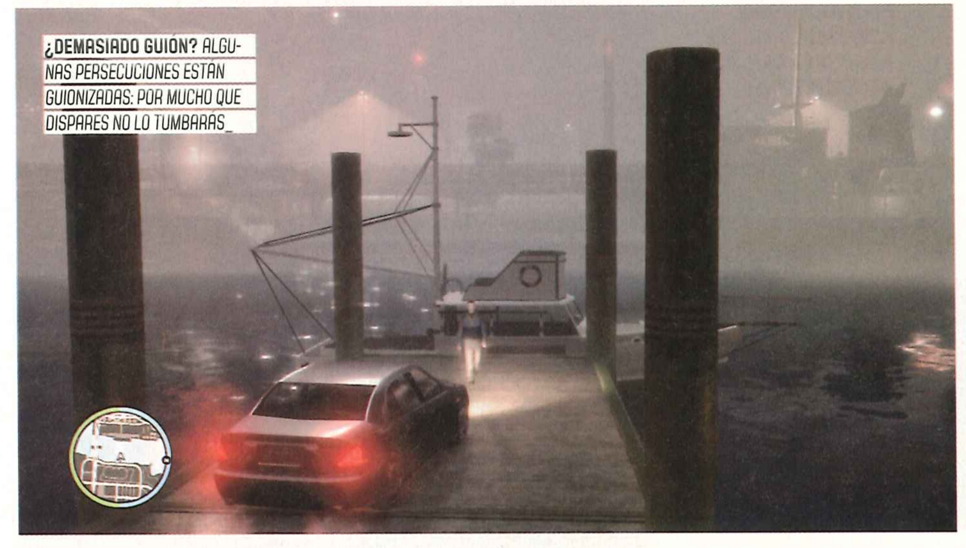
Euphoria, además de avivar la vida urbana de Liberty City, demuestra ser también una pieza fundamental en el combate, con los personajes moviéndose y sufriendo los impactos con una verosimilitud un tanto espeluznante.

LA HISTORIA ES UN RETRATO CRUDO, ÁCIDO E INMISERICORDE DEL SUEÑO AMERICANO Y LA CONDICIÓN HUMANA

Ayuda mucho el sistema de cobertura, claro, muy similar al de juegos como *Gears of War*, con opciones de fuego ciego incluidas y algunas animaciones muy de cine de acción para lanzarse sobre el parapeto de turno. Algunos elementos de escenario son, además, destructibles, como algunos tipos de columna o, en definitiva, coberturas a base de materiales blandos. Las posibilidades son enormes.

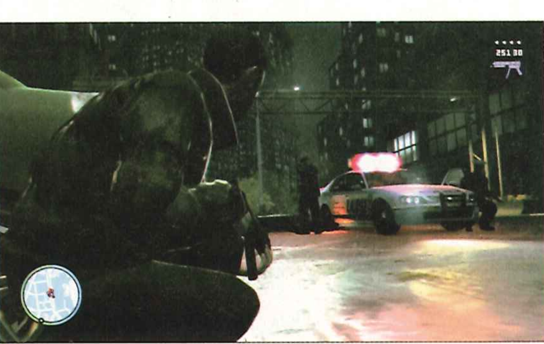
La IA es bastante estúpida, todo hay que decirlo. Los enemigos hacen poco más que mantenerse ocultos, asomándose para disparar según su sentido común les dicta. Pero no suelen intentar flanqueos u otras maniobras de ataque no guionizadas. Tan solo reaccionan a los ataques del jugador, cambiando de posición, o huyendo ante la inminencia de una granada. Con lo que al final el combate acaba, muchas veces, reducido a un «toma y daca» pausado, construido a base de cambios meditados de cobertura y elección tranquila de objetivos. Los hay algo más frenéticos, por tener uno que moverse más rápidamente o tener menos sitios en los que ocultarse. Pero la calma es casi una tónica, y lo que en cierto modo es un defecto (IA tontuna) acaba resultando en un tono y un ritmo muy particular en los tiroteos, casi solemne.

Algo más molesta es la tendencia del sistema de cobertura a jugar algunas malas pasadas, lanzándonos contra muros no deseados y exponiéndonos durante tal vez valiosos segundos al fuego enemigo al obligarnos a maniobrar más de la cuenta desde la posición incómoda en que nos coloca. Si bien muchas veces el fallo responde a precipitación, hay otras en que el sistema se comporta de forma errática. Pero, pese a las asperezas que debían haber sido limadas, éstas no llegan a empañar una reforma del sistema de com- ➲



¿DEMASIADO GUIÓN? ALGUNAS PERSECUCIONES ESTÁN GUIONIZADAS: POR MUCHO QUE DISPARES NO LO TUMBARAS_





LLAMADA INOPORTUNA USANDO EL MÓVIL NO SE PUEDE CORRER NI ENTRAR EN VEHÍCULOS. ASÍ QUE, CUIDADO_

➲ bate más que bienvenida, que aporta cierto realismo, más posibilidades de supervivencia ante infiernos balísticos (con lo que algunas misiones presentan tiroteos antológicos, como el del museo, el del barco o el del atraco al banco), pero, ante todo, una gramática de la acción más definida y mucho más intensa.

Entre los cambios más notables está también el de la conducción. O tal vez deberíamos hablar de la suspensión, porque los coches de este ***GTA IV*** se comportan de manera un tanto bamboleante. Parece que **Rockstar** ha buscado una conducción más caricaturesca que realista, y a mí, personalmente me parece estupendo. Cuesta un poco hacerse a la sensibilidad de estos coches, al freno de mano y el giro loco, pero es fácil ver que la idea de la conducción en esta Liberty City se basa más en el control que en la velocidad ridícula.

Y podríamos seguir enumerando cambios menores, aunque no afecten de forma tan obvia a la jugabilidad del juego como los reseñados. Muchos se quejan de la falta de coleccionables, sustituidos aquí por 200 palomas (¡ratas voladoras!) que localizar y eliminar. O de la falta de misiones de bomberos y ambulancia (sí están las de busca y captura policiales, un tanto puñeteras, además). Incluso de la falta de ropa diferente que usar. Pero no pienso detenerme en tonterías más de la cuenta (no me digáis que echáis de menos aquel estúpido reparto de pizzas...).

Los cambios menos relacionados con la mecánica más directa de ***GTA IV*** (esto es, disparar y conducir), tienen más que ver con aquella integración en la historia de la que hablábamos al principio que con cualquier otra cosa. Y, efectivamente, Niko Bellic es el catalizador.

MILLONES DE PALABRAS

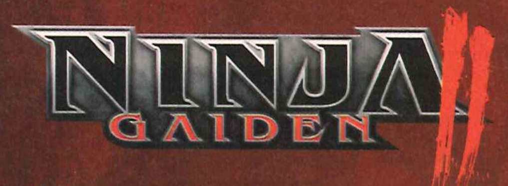
El guión escrito por Dan Houser y Rupert Humphries es brillante. Desde las secuencias, con grandes diálogos y decenas de matices (ademanes, miradas, expresiones), hasta el ingente contenido escrito que tridimensionaliza el mundo de juego: las retransmisiones de radio (debates, anuncios, noticias sobre los crímenes de Niko,) los diálogos de transición en trayectos (de los que hay varias versiones en caso de repetir misiones), el contenido de la ficticia Internet... Un trabajo acojonante.

LA LIBERTAD DE ACCIÓN SE CONVIERTE EN VEHÍCULO NARRATIVO

Bellic es seguramente el personaje mejor definido de toda la serie. Desde su llegada a Liberty City y sus primeros diálogos, a sus ademanes en las secuencias animadas, las conversaciones con los diferentes secundarios en los trayectos en coche, o sus reacciones ante las salidas de tono de algunos taxistas, Niko es un personaje escrito a conciencia, en una dirección muy determinada. Y muy bien escrito, además. Es fácil que Niko caiga simpático rápidamente, y es fácil comprobar cómo en realidad es un personaje totalmente destrozado por dentro, aferrado al cinismo como único método de supervivencia.

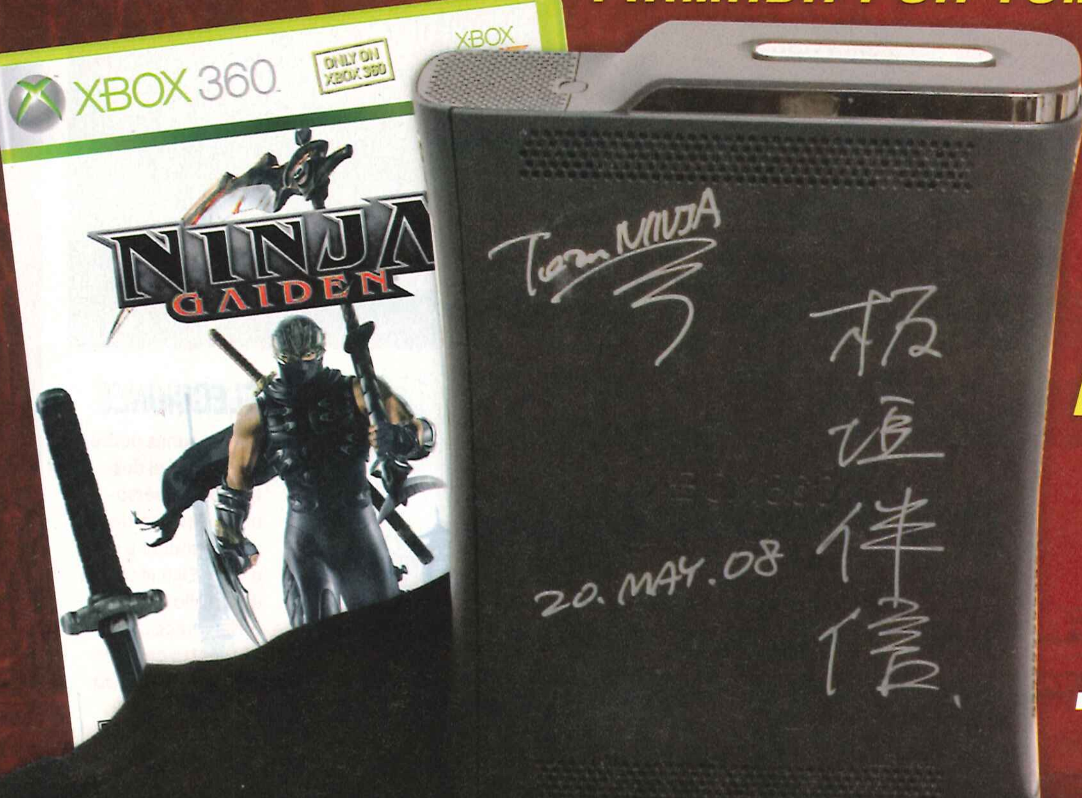
Detalles psicológicos y de la trama aparte, dentro del juego hay una serie de elementos cuya función es reforzar la tridimensionalidad del personaje y colocarnos a nosotros, los jugadores, en su mundo. Son, para empezar, las misiones del juego. Además de facilitar buena parte del núcleo jugable de *GTA*, en esta ocasión éstas parecen decantarse por cierta simplificación. Ya no hay tantas misiones de desarrollo complejo. De hecho, hay muchas que tan sólo consisten en una suerte de secuencias interactivas sin acción, como si fueran misiones de paso. La crítica a esta decisión es obvia, pero el transfondo es más interesante, porque la impresión es que muchas de estas misiones son meros trámites en una historia que se va construyendo con nuestras acciones: el juego nos exige que tomemos parte en ella, ya sea para participar en un atraco o un asesinato, o simplemente para hacer un recadito o acudir a una reunión.

Luego están, por ejemplo, las citas con los amigos y parejas. Durante el juego, Niko entrará en contacto con varios personajes con los que, llegado cierto punto, podrá salir de copas, a comer, a ver un espectáculo, o ➲



REGALAMOS UNA XBOX 360 ELITE FIRMADA POR TOMONOBU ITAGAKI

MICROSOFT Y SUPERJUEGOS XTREME TE INVITAN A OPTAR A UNA XBOX 360 ELITE FIRMADA POR EL CREADOR DE NINJA GAIDEN II, TOMONOBU ITAGAKI Y A LOS FABULOSOS PREMIOS QUE SORTEAMOS, TAN SÓLO TIENES QUE ENVIAR UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL DÍA 30 DE JUNIO DE 2008.



1 NINJA GAIDEN II
1 PENDRIVE
1 CAMISETA. ED.LIMITADA

... Y ADEMÁS



9 LOTES DE:
1 NINJA GAIDEN II
1 PENDRIVE
1 CAMISETA ED. LIMITADA

¿Cuántos GB tiene el disco duro del modelo Elite?
A) 60 GB B) 1 TB C) 120 GB





CONCURSO NINJA GAIDEN II

POR SMS AL 5575

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Solo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra ninjasj espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: ninjasj A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB: WWW.REVISTAXTREME.COM

Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 30 de junio de 2008.









DESCUBRIR LA CIUDAD NO SOLO HAY LOCALES QUE DESCUBIR, SINO CIENTOS DE POSIBLES ACCIONES Y RESULTADOS_



a jugar a los bolos, dardos o billar. Más que un método para generar actividades paralelas (mini-juegos) o alcanzar ciertos bonus (cada personaje facilita alguna habilidad llegado un porcentaje de amistad: armas baratas, bombas caseras, apoyo logístico en misiones, reducción del nivel de búsqueda, etc.), acaba revelándose como un vehículo narrativo, integrado perfectamente, al igual que las misiones, en la jugabilidad. A través de estas salidas y las brillantemente escritas conversaciones, conocemos a los personajes, conocemos a Niko, hasta el punto de que se nos meten bajo la piel. Algo de lo que tal vez no somos conscientes hasta la etapa final del juego, y lo que ocurre según las elecciones que tomemos.

El tramo final llega a ser de una intensidad emocional pocas veces vista en la serie y en el medio en general (una apreciación muy personal), desde los sucesos mismos a las acciones finales y algunas últimas conversaciones. Y esto es el resultado de una lenta y sutil construcción a través de diálogos anteriores, encargos anodinos, encuentros casuales y llamadas fugaces. Como decía al principio, **Rockstar** quiere con ***GTA IV***, más que construir un gigantesco parque de recreo, que el jugador sienta a sus personajes y viva su ciudad. Que se convierta en parte de ella para que, al final, el impacto sea tan trascendente como debe ser.

Con un objetivo tan claro a nivel narrativo y un personaje tan delineado, perderse por un exceso de opciones de personalización o distracción que sí existían en anteriores entregas es un riesgo que **Rockstar** no ha querido tomar (de ahí la supresión de muchas de ellas). No obstante, la propia idiosincrasia de *GTA*, el entorno abierto, y la invitación a hacer el salvaje en sus calles, juega aquí en su contra. A fin de cuentas, es inevitable dejarse arrastrar por las posibilidades emergentes de una construcción descomunal como es Liberty City: enzarzarse en tiroteos suicidas simplemente por ver hasta donde podemos llegar, subir al Empire State y saltar al vacío por el mero placer visual de hacerlo, recorrer y explorar cada recoveco de una ciudad espeluznantemente compleja, perseguir los varios objetivos secundarios (misiones de asesino, los encargos para robar coches, etc.), y, en definitiva, acabar distrayéndose.

En muchos aspectos, esto puede entenderse como, nuevamente, integrarse en el mundo de Niko Bellic. Pero las acciones más extremas suponen también cierta desconexión. Y ésta es probablemente la crítica más sensata que puede hacerse a este ***GTA IV***: frente a sus objetivos narrativos y sus sutiles, pero notables, logros a la hora de conciliar juego libre y simulación de vida con una gran historia, su propia esencia llega a jugar en su contra. Quien llegue a *GTA* por sus opciones más brutas y salvajes, puede acabar no conectando con una historia que en esta ocasión sí que pretende infectarlo todo. No es una excusa, es el fin.

Con todo, adentrarse en ***GTA IV*** es una experiencia única. **Rockstar** vuelve a marcar límites, a señalar fórmulas y a convertir una actividad de entretenimiento en algo más. Su historia es un retrato ácido, crudo e inmisericorde del sueño americano y la condición humana. Y su frase final no es una conclusión, sino una nueva pregunta: «Has ganado, Niko». «¿Sí? ¿Qué he ganado?"». Y, pensemos: ¿qué hemos ganado nosotros?

ELECCIONES

En ocasiones podremos elegir el destino de los personajes: matar o dejar vivir, eliminar a uno u otro. Esto afecta al desarrollo de la historia, a veces, y al encuentro con ciertos personajes aleatorios que pululan por Liberty City, en otras. Son elecciones que matizan la historia y a sus personajes. Siguiendo la tónica del juego, no se trata de qué puedes hacer en la ciudad, sino de cómo ello influye en tu manera de sentirla, y sentir a sus personajes.

CONCLUYENDO

Definitivamente, no es el juego universal, no es para todos los gustos. Pero GTA es, nuevamente, un hito.

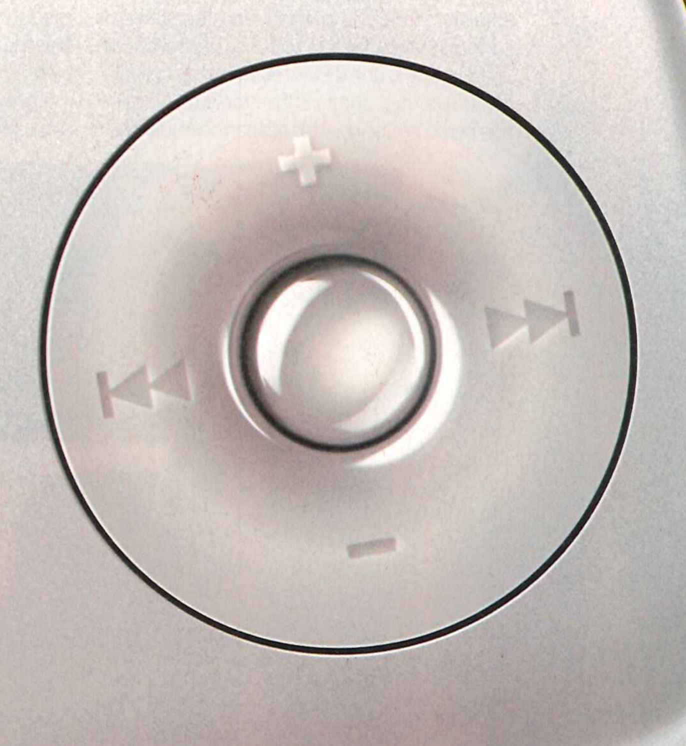
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
9,7	9,6	9,3	9,6	9,6	9,6



REGALAMOS 10 ZEN Stone Plus 2GB CON ALTAVOZ INCORPORADO

CREATIVE Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UNO DE ESTOS FABULOSOS REPRODUCTORES MP3. PARA ENTRAR EN EL SORTEO ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 30 DE JUNIO DE 2008.





¿Qué es un MP3?

A) Un archivo de audio digital

B) Un grupo de música digital

C) Una huella digital

CREATIVE

Superjuegos Xtreme

CONCURSO ZEN STONE PLUS 2GB

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra zensj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: zensj A .

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 30 de junio de 2008.

_NEMESIS

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

ESTA VIEJO, SOLO Y LA VIDA LE IMPORTA UN CARAJO. SOLID SNAKE SE DESPIDE (Y ESTA VEZ PARECE QUE DE VERAS) A LO GRANDE, CON UNA TRACA FINAL DE LA QUE SE HABLARÁ DURANTE AÑOS.

Esta la historia de un lanzamiento mundial, de dos viajes para jugar a ***MGS4*** (a Japón y París), de dos páginas de embargos en las que se especificaba todo lo que no os podíamos desvelar (que era bastante) y de cómo **Hideo Kojima** se ha encargado de *spoilear* a fondo su propio juego. Bienvenidos a ***Metal Gear Solid 4***, la fastuosa despedida de Solid Snake, y una de las *reviews* mas complicadas a las que puede enfrentarse un juntaletras como yo. Incluso tras acabarme el juego en dos ocasiones, es complicado desvelar toda su grandeja sin traicionar los compromisos establecidos con **Konami** ni reventar su mayor virtud: la capacidad para sorprender al jugador con reencuentros con personajes y lugares emblemáticos de la saga, a través de un guión magistral que cierra impecablemente todos los frentes abiertos en *MGS2: Sons Of The Liberty* y *MGS3: Snake Eater*.

En la que es la entrega más larga de toda la saga, ***MGS4: Guns Of The Patriots*** nos lleva de Oriente Medio a Sudamérica, de Europa a... un lugar donde hace mucho frío. Lo siento, pero me niego a formar parte de esa banda de bastardos que se han encargado de destripar la mayor sorpresa de todo el juego. **Kojima** tampoco ha ayudado mucho, con su último vídeo viral para internet, pero si tienes la fortuna de no haberlo visto, enhorabuena.Tuya será la satisfacción de descubrir ese lugar por tí mismo, de emocionarte y de comprender la auténtica grandeza que encierra este Blu-Ray, 50GB de capacidad ferozmente aprovechados por **Kojima** para despedir a lo grande a su personaje más querido, tras 20 años de singladura.

Una aventura crepuscular

Afectado por un extraño envejecimiento precoz, Solid Snake sabe que no le queda mucho de vida, y por eso en esta aventura se deja el pellejo como nunca lo ha hecho hasta la fecha. Llevando al extremo el castizo dicho de «*Para lo que me queda en el convento, me cago dentro*», Solid fuma como un carretero, se enfrenta a pecho descubierto a los gigantescos GEKKOs de las PMC (las corporaciones militares privadas, comandadas por Liquid Ocelot) y afronta



ALIADOS POR UN DIA MACHACA A LOS PMC ANTE LOS MILICIANOS Y TE HABRAS GANADO SUS CORAZONES_

DREVIN TU MEJOR ALIADO EN MGS4: TE DESBLOQUEARA TODA CLASE DE ARMAS Y TENDRAS MUNICIÓN INFINITA... MIENTRAS PUEDAS PAGARLA_



MGS3: SUBSISTENCE (PLAYSTATION 2)

MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS (PS3)

MGS2: SONS OF LIBERTY (PS2)





_GÉNERO **TÁCTICAL ESPIONAGE ACTION DEL COPÓN**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **KONAMI**
_DESARROLLADOR **KOJIMA PRODUCTIONS**
_DISTRIBUYE **KONAMI**
_JUGADORES **1-16** _ON-LINE **SÍ**
_TEXTOS **CASTELLANO** _VOCES **INGLÉS**
_WEB **KONAMI.JP/KONAMI_PRO/ENGLISH/INDEX.HTML**

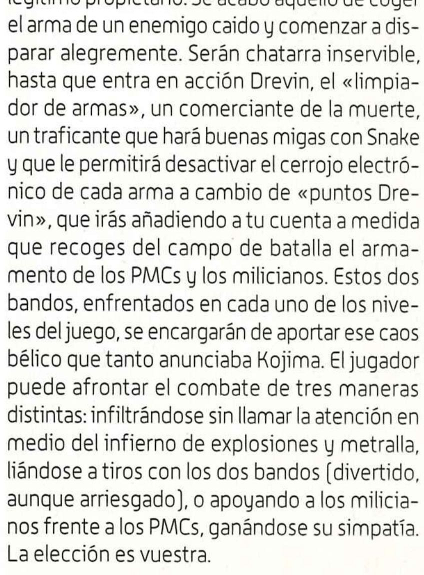
su última aventura con el espíritu de un pimpollo de veinte años, pese a que su organismo triplica esa edad. Esos achaques quedan patentes al andar demasiado tiempo agachado o al permanecer demasiado tiempo bajo las balas enemigos (incluso hay un medidor de estrés). Las inyecciones que le suministra Naomi Hunter (personaje secundario del primer *MGS*, convertido aquí en uno de los pilares centrales de la historia) conseguirán alargar un poco el salto a la tumba, pero Snake sabe que le queda poco tiempo y tiene mucho que hacer por delante. Como saldar las cuentas pendientes con Liquid Ocelot y Vamp, mientras sobrevive en unos campos de batalla que han cambiado, y mucho, desde lo narrado en *MGS2*.

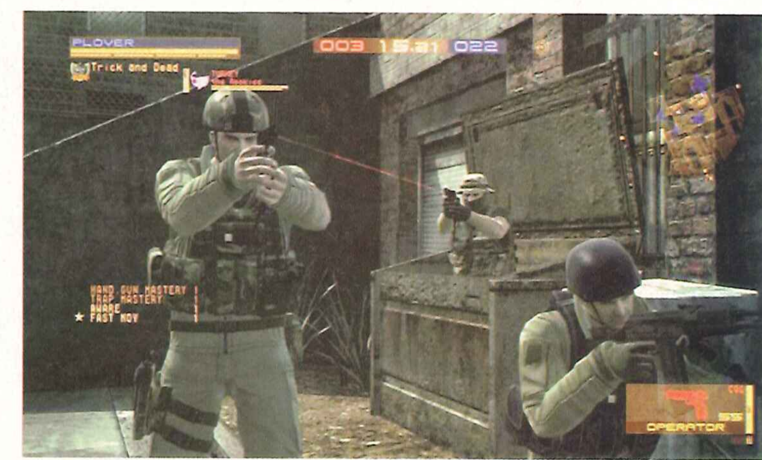
Para empezar, la progresiva sofisticación de las nanomáquinas no sólo ha logrado una mayor compenetración entre los soldados, sino una total identificación entre cada arma y su legítimo propietario. Se acabó aquello de coger el arma de un enemigo caido y comenzar a disparar alegremente. Serán chatarra inservible, hasta que entra en acción Drevin, el «limpiador de armas», un comerciante de la muerte, un traficante que hará buenas migas con Snake y que le permitirá desactivar el cerrojo electrónico de cada arma a cambio de «puntos Drevin», que irás añadiendo a tu cuenta a medida que recoges del campo de batalla el armamento de los PMCs y los milicianos. Estos dos bandos, enfrentados en cada uno de los niveles del juego, se encargarán de aportar ese caos bélico que tanto anunciaba Kojima. El jugador puede afrontar el combate de tres maneras distintas: infiltrándose sin llamar la atención en medio del infierno de explosiones y metralla, liándose a tiros con los dos bandos (divertido, aunque arriesgado), o apoyando a los milicianos frente a los PMCs, ganándose su simpatía. La elección es vuestra.

LOS 50GB DEL BLU-RAY HAN SIDO FEROZMENTE APROVECHADOS POR KOJIMA Y SU GENTE

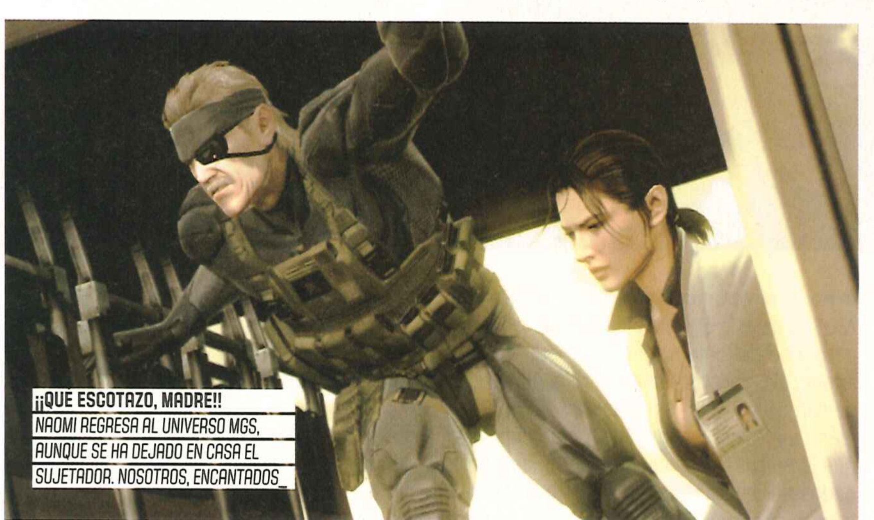
El abuelo tecnológico.

Todo lo que Solid Snake ha perdido en lozanía lo ha ganado en tecnología (perdonad la rima fácil). El nuevo traje OctoCamo es una evolución del camuflaje óptico utilizado ➲







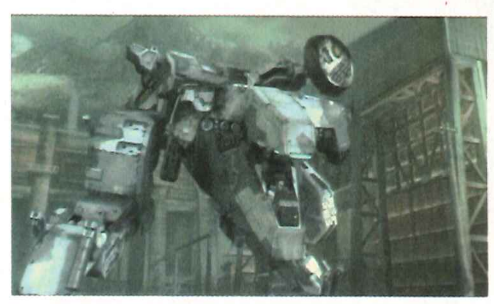


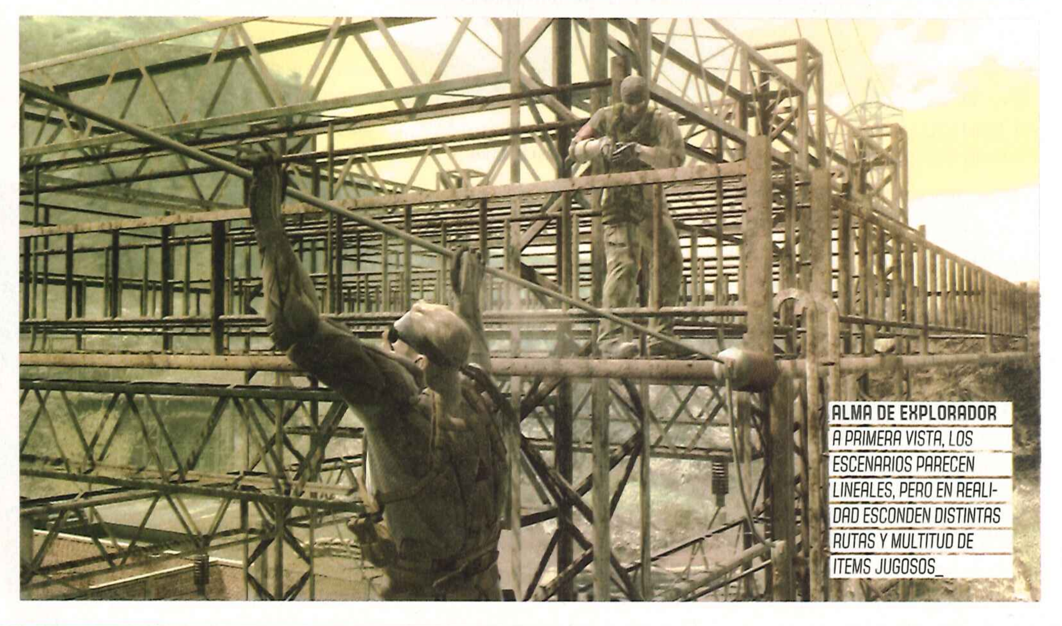
¡¡QUE ESCOTAZO, MADRE!!
NAOMI REGRESA AL UNIVERSO MGS, AUNQUE SE HA DEJADO EN CASA EL SUJETADOR. NOSOTROS, ENCANTADOS_

MGS ONLINE STARTER PACK

Mientras **Konami** intenta solventar a marchas forzadas los problemas con la beta pública de *MGS Online* (demasiada gente intentando darse de alta para lo que podían soportar los servidores del juego), esperamos con ansia el 12 de junio para echarle el guante al Starter Pack de *MGS Online*, incluido junto a ***MGS4***. Hasta 16 jugadores podrán llegar a enfrentarse, poniendo en práctica todas las artes del Tactical Espionage Action: CQC, items variados (revistas guarras incluidas) y la oportunidad de encarnar al mismísimo Snake (con su OctoCamo y todo).







ALMA DE EXPLORADOR
A PRIMERA VISTA, LOS ESCENARIOS PARECEN LINEALES, PERO EN REALIDAD ESCONDEN DISTINTAS RUTAS Y MULTITUD DE ITEMS JUGOSOS_



AGAZAPADITO
OCULTATE A OJOS DE LOS DOS BANDOS SI NO QUIERES VOLVER A CASA EN UNA BOLSA_













¡AY, MI MERYL! La sobrina de Campbell se ha convertido en la líder de la nueva unidad FOX Hound. Bajo sus órdenes tiene a Johnny Sasaki, nuestro «cagaleras» favorito.



BENDITO OCTOCAMO Pégate a cualquier superficie, y tu traje adoptará su mismo patrón de colores, llegando a alcanzar más del 80% de nivel de camuflaje.

por el ninja Gray Fox y Otacon en el primer *MGS*. Gracias a él, Snake puede reproducir el patrón de cualquier superficie sobre la que se apoye, elevando notablemente el porcentaje de camuflaje (una herencia de *MGS3*). También cuenta con el SolidEye, un parche-visor que le permite distinguir los ítems desperdigados por el escenario, al tiempo que activa la visión nocturna y los prismáticos. La pega es que consume bastantes baterías, al igual que Metal Gear Mk II, el compadre robótico de Solid, que puede llegar a utilizarse de manera independiente para investigar porciones de mapeado y neutralizar PMCs mediante descargas eléctricas.

La intervención de Drevin consigue hacer realidad el sueño de todos los fans de *MGS*: munición infinita. Se acabó aquello de quedarse en bragas frente a un jefazo final. En cualquier momento es posible llamar a Drevin, a través de Mk.II, y adquirir munición para las más de setenta clases de armas de la que Solid puede llegar a disponer: desde ametralladoras hasta lanzamisiles.

Y en cuanto a los ítems, nos estaba vetado desvelar los más interesantes, hasta que **Kojima** (una vez más) se ha encargado de reventar la sorpresa en un reciente evento en San Francisco. Solid Snake va a la batalla equipado con un genuino iPod de **Apple**, desde el que podrás escuchar melodías de conocidos juegos de **Hideo**, tras haber recogido los correspondientes ficheros MP3, habilmente escondidos por los escenarios.

La madre de todos los MGS

Apoyándose en la potencia gráfica de **PS3** y el margen de maniobra que les permitían los 50GB del formato Blu-Ray, **Kojima** y su gente se han desatado completamente en esta cuarta entrega. No sólo los escenarios son una absoluta maravilla en la que convive el caos de la batalla con el detalle en edificios, junglas y ríos, sino que el modelado y la animación facial de los personajes (especialmente los femeninos) te dejarán sin aliento. Aquellos que tachan a **Hideo Kojima** de director de cine frustrado encontrarán nuevos argumentos para ello a través de secuencias largas, tremendamente largas, dotadas en algunos casos de un dramatismo a la altura de la recordada escena de la tortura de ***MGS3***, superadas tan sólo por momentos tan espectaculares como mágicos, en las que se utiliza la pantalla partida para narrar lo que está



sucediendo en otros lugares, mientras el jugador se machaca los pulgares con el Dual Shock 3. El sensor del Sixaxis, aunque en un principio sólo tiene la función de «limpiar» el camuflaje del OctoCamo, acaba siendo magistralmente aprovechado con un arma que conseguiremos tras completar el juego la primera vez. Pero eso tendréis que descubrirlo por vosotros mismos, al igual que el resto de grandes sorpresas que depara ***MGS4***, donde abundan las bromas hacia situaciones del primer *MGS*, y en el que se reivindica a dos personajes profusamente vapuleados por los fans de la saga: Raiden y Johnny Sasaki.

El control y el sistema de cámaras, heredado del *MGS3: Subsistence*, es impecable, al igual que la mejora en los ataques CQC (ahora es posible cachear a los enemigos hasta en sus lúgares más íntimos), y se le ha incorporado al juego la posibilidad de jugar en primera persona, además de una cámara al hombro que recuerda forzosamente a *Gears Of War*. Con todos elementos a su favor, la pregunta es evidente: ¿Es *MGS4: Guns Of The Patriots* la mejor entrega de toda la saga? Para mí, ese lugar sigue estando reservado para *MGS3: Subsistence* (por la magnitud de sus escenarios, la mecánica de supervivencia, la habilidad para explotar el *hardware* de **PS2** al 110%, el carisma de Boss y sus compañeros de unidad), pero ***MGS4: Guns Of The Patriots*** tiene argumentos de peso para conquistar los corazones de los fans, y de cualquier usuario de **PS3** en general. Sus gráficos, su jugabilidad, su duración, la calidad de su guión y las incontables sorpresas y guiños que ofrece al mitómano de la franquicia compensan sobradamente la decepción por no verlo doblado al castellano.

Si la saga realmente acaba aquí, es difícil imaginar un final mejor, aunque el propio **Hideo Kojima** nos deja una puerta abierta... Cuando le preguntamos en París sobre la idea de contar más sobre las vivencias de Big Boss durante los años setenta y ochenta, no le disgustó la idea en absoluto. «*Existe mucho que contar antes de MGS*» nos dijo. Snake puede haberse jubilado, pero a **Kojima** aún le quedan muchas balas en la recámara...

LOS SPOILERS DE KOJIMA PRODUCTIONS

En su día, **Konami** impuso a la prensa multitud de prohibiciones a la hora de hablar de determinados elementos y situaciones de ***MGS4*** con la loable intención de preservar lo mejor del juego a los usuarios. Una gran idea, si no fuera por los sucesivos vídeos presentados por la propia ***Kojima Productions***, en los que se destripan muchas de las sorpresas del juego. El último, ambientado en un sitio muy frío, es criminal. Evítalo a toda costa.

CONCLUYENDO

Kojima explota a fondo los 50GB del Blu-Ray para cerrar magistralmente la saga MGS, con un verdadero festín para los sentidos. Si no lo has hecho ya, esta obra maestra justifica por sí sola el salto a PlayStation 3. En mi caso, así ha sido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
9,5	9,2	9,7	9,4		9,6

ESTÉTICA DELICIOSA
MINIMALISMO GRÁFICO Y EXCELENTE BANDA SONORA CON INSTRUMENTOS DE CUERDA_

_STAN BY

ECHOCHROME



LA PSICOSIS VISUAL DE LAS FIGURAS IMPOSIBLES LLEGA A LOS VIDEOJUEGOS. ¿CÓMO ES QUE HA TARDADO TANTO?

Porque la exploración visual que **Reutersvärd** o **Escher**, y las posteriores investigaciones geométricas de matemáticos como **Penrose** (de las que hablamos en el reportaje sobre ***Echochrome*** del número anterior), se nos antojan tan idóneas y explotables en un videojuego que sorprende que nadie se haya atrevido hasta ahora a crear un *puzzle* revientacerebros como el que nos ocupa. Agradezcamos a **Jun Fujiki** su sistema de coordenadas OLE (del que también dimos buena cuenta en **Xtreme 186**) por facilitar que hayamos llegado hasta ***Echochrome***.

Minimalismo bicolor

La mecánica básica de ***Echochrome*** es en realidad sencilla: sobre un escenario construído con elementos geométricos básicos, en un elegante blanco y negro, hay que lograr que el maniquí, siempre en movimiento, recolecte las diferentes sombras de sí mismo que alberga cada nivel. Para ello solo podemos hacer una cosa: rotar el escenario. Haciéndolo podremos retorcer las normas de la percepción, haciendo que las ilusiones ópticas que nuestra acción sobre el decorado cree sean realidades de juego. Es decir, si, por ejemplo, tapamos visualmente un hueco entre dos plataformas, el maniquí pasará de una otra como si no existiera abertura. Si conectamos visualmente dos caminos, aunque las reglas de la perspectiva nos digan que no deberían unirse, en ***Echochrome*** lo estarán y el maniquí puede usar la conexión. Resumiendo: lo que se ve en ***Echochrome*** es realidad de juego, sea posible en entorno tridimensional real o no.

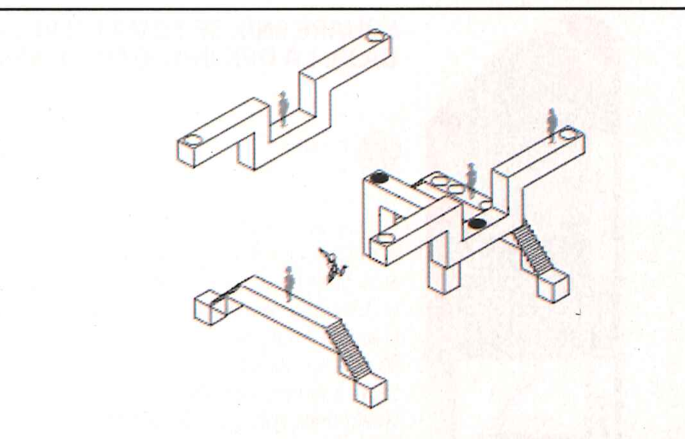
Ya comentaba en el reportaje del número anterior que lo que esto implica es una jugabilidad no ya contra la máquina, sino contra uno mismo. El jugador debe comprender las particulares reglas del mundo minimalista de ***Echochrome*** y forzar su mente para buscar de forma consciente la ilusión óptica, adivinar con qué movimientos, con qué ángulos de cámara las normas de la perspectiva se dejan violar con lozanía en cada uno de los diferentes niveles y estructuras.

El orden en el que se recolecten los maniquíes viene siendo irrelevante, de manera que el jugador tiene libertad para intentar batir cada fase según le vaya dictando su intuición. En los niveles más sencillos pueden apreciarse rutas óptimas. Sin embargo, en los de mayor dificultad, lo óptimo parece diluirse en favor de lo fortuito: los jugadores más expertos, avispados, o predispuestos al engaño visual seguramente encontrarán rutas rápidamente, o comenzarán a imaginarlas nada más estudiar el escenario (algo que permite el juego antes de que comience la cuenta atrás de tres minutos para superarlo). Otros, en cambio, nos limitaremos a improvisar sobre la marcha y a dejarnos engañar por nosotros mismos.

De hecho, la propia jugabilidad permite ciertas artimañas: entre los controles mínimos que ofrece el juego está el de detener durante un momento el tiempo para recapacitar sobre el siguiente paso a tomar, y acelerar tanto el movimiento del maniquí como el movimiento de rotación de cámara. Lo primero permite realizar maniobras complicadas

_GÉNERO **ILUSIONES ÓPTICAS MANIPULABLES**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **SONY C.E.**
_DESARROLLADOR **SONY C.E. JAPAN**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **ES.PLAYSTATION.COM/PSP/**

MÁS GRANDE *LA MEJORA DE PS3 CON RESPECTO A PSP ES QUE LOS ESCENARIOS PUEDEN SER MAYORES, ADEMÁS DE LAS OPCIONES ONLINE_*



con mucha precisión, pero lo segundo, en cambio, posibilita, por ejemplo, recoger al maniquí colocando una estructura debajo con un giro rápido de cámara cuando aquel cae al vacío. Lo cual facilita algunas soluciones de niveles más compulsivas que reflexivas.

Para el nene y la nena

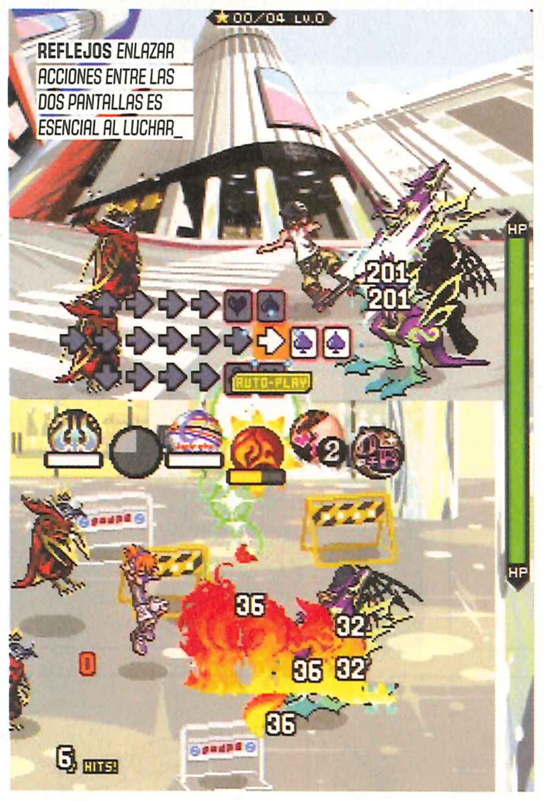
Echochrome propone varios modos de juego para que cada uno se aproxime a la particular experiencia que propone el título como mejor le convenga. El Modo Libre permite acercarse a los 56 niveles que presenta el juego sin demasiadas presiones, seleccionando entre ocho escenarios por los que se puede pasar rápidamente si alguno resulta extremadamente difícil. Luego está el Modo Atelier, donde los 56 escenarios aparecen agrupados en siete grupos de ocho, y donde uno puede ir jugando cada nivel por separado, intentando conseguir el mejor tiempo posible (puede jugarse por niveles o por grupos de niveles). Finalmente, está el Modo Canvas, que no es más que la herramienta usada para la creación de escenarios al alcance de los usuarios. Canvas incluye los diferentes objetos para crear estructuras (cubos, escaleras, bloques con agujero, bloques con resorte de salto...), permitiendo editar niveles existentes o crear nuevos desde cero. Además, el juego ofrece la posibilidad de subir niveles a **PlayStation Network**, o compartirlos via wi-fi en el caso de **PSP**.

Echochrome es, en definitiva, una revisión del *puzzle* clásico de plataformas desde una perspectiva (sí, es un chiste) novedosa, única, pero también escabrosa. El concepto es maravilloso, aunque el desarrollo resulte a veces demasiado obtuso o, incluso, fortuito.

LA JUGABILIDAD DE ECHOCHROME NO ES CONTRA LA MÁQUINA, SINO CONTRA UNO MISMO

CONCLUYENDO
Hipnótico, cautivador, obtuso y mareante, Echochrome es un puzzle duro y, a la vez, revelador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PSP GLOBAL	PS3 GLOBAL
9,0	9,0	8,0	8,0	8,3	8,6







_BEN REILLY

THE WORLD ENDS WITH YOU

SQUARE ENIX SE TOMA UN RESPIRO Y COTIZA POR UN VALOR A LA BAJA: LA ORIGINALIDAD. EL RESULTADO ES UNA JOYA INELUDIBLE.



Lo que son las cosas. Un género tan endogámico como el rol, en el que salirse de las normas y esquemas preestablecidos puede acarrear lapidación, es también un sector que encuentra beneficio y alborozo cuando se rompen esos presupuestos. Un título que se salga del esquema héroe atribulado + ambientación *tolkienesca* + desarrollo clásico suele ser garantía de innovación, buen argumento y horas de diversión. Con ***The world ends with you***, **Square Enix** se ha lanzado de cabeza a la piscina. Y mira tú, resulta que había mucha agua...

The World Ends With You es el *Battle Royale* de los videojuegos. Neku, el protagonista, es un jovenzuelo desabrido que sólo encuentra desencanto en el mundo que le rodea. Pero el destino tiene grandes planes para él, al igual que para otros imberbes muchachos. Todo lo que rodea al protagonista parece normal, salvo que la gente le ignora por completo. Además, surge un grupo de demonios que pueden dañarle, pese a ser invisibles para el resto de personas. Neku se ve obligado a forjar un pacto con Shiki, y así participar en El Juego. Este reto consiste en superar una serie de pruebas en un tiempo límite. El premio: no ser borrado de la existencia.

No hace falta ser **Ken Loach** (Dios nos libre de semejante privilegio, ugh) para ver los elementos de denuncia social con los que juega ***The World Ends With You***. La alienación del adolescente, que es ignorado por quienes le rodean. La amistad, como lazo de unión que permite enfrentarse a los problemas. Y, quizás más asociado a la la situación de los jóvenes nipones (extrapolable a los de todo el planeta, si cabe), cómo la presión del entorno exige que cada persona entregue lo mejor de sí mismo, a riesgo de acabar con ella si resulta ser demasiado débil. Un trasfondo y mensaje muy alejados de la fórmula habitual en el rol. Para bien o para mal, la filosofía *emo* ha llegado a los vi-deojuegos. Sigh...

Chapas y colegas

Sigamos con este recorrido de dentro hacia afuera. Está claro que en el núcleo de ***TWEWY*** late un argumento muy por encima de otros títulos roleros. Pero, ¿y sus mimbres? Soberbios, señora. El juego podría haber optado por un desarrollo clasicote, con combates por turnos y el ocasional uso del *stylus* para activar una magia. Pero en lugar de eso, nos regala un sistema de juego innovador, que aprovecha a tope la doble pantalla de **Nintendo DS**. Y que, para darnos dos tazas de caldo, permite controlar a dos personajes de manera simultánea.

Neku es el eje principal de la acción, que transcurre en la pantalla táctil. Cada vez que entremos en combate, podemos desplazarle por todo el escenario a golpe de *stylus*. Al tocar sobre un enemigo podemos activar el ataque, el cual se basa en diversos movimientos con el lapicero: un toque rápido, una estocada, una sucesión de golpes, trazar una línea... Estos ataques difieren según la chapa (o pin) que usemos en cada momento. Hay decenas de chapas distintas, cada una con un ataque peculiar, pero sólo podemos usar un número limitado de ellas en combate. Con todo, se puede alternar entre cada ataque a toda velocidad... algo indispensable, dada

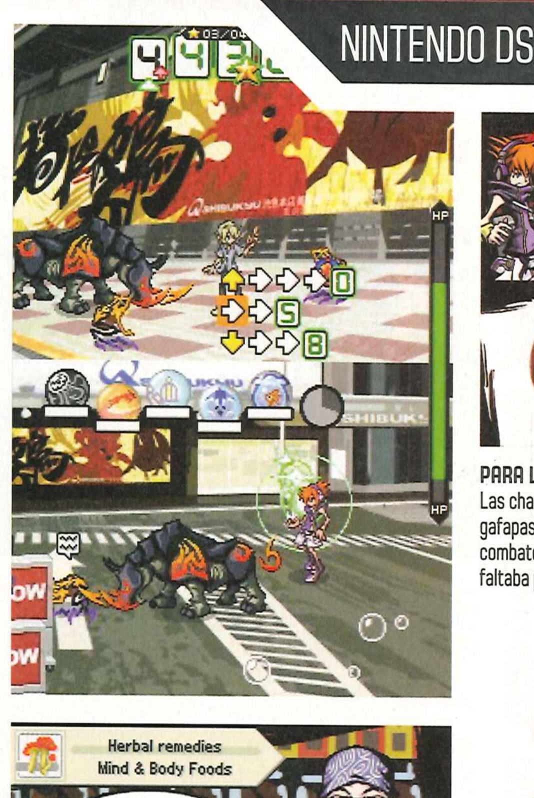
REBELDE CON CAUSA: THE WORLD ENDS WITH YOU ROMPE CON CUALQUIER REGLA ROLERA PARA OFRECER UN JUEGAZO ORIGINAL E INTENSO



_GÉNERO ROL CON DENUNCIA SOCIAL
_PAÍS SQUARE ENIX _COMPAÑÍA SQUARE ENIX
_DESARROLLADOR JUPITER
_DISTRIBUYE PROEIN
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS INGLÉS
_WEB WWW.SQUARE-ENIX.COM

EL SISTEMA DE COMBATE DOBLE ES MUY EXIGENTE, PERO MERECE EL ESFUERZO







PARA LUCIR Y COMBATIR Las chapitas, triste icono gafapasta, son el eje en los combates del juego. Lo que nos faltaba por ver...

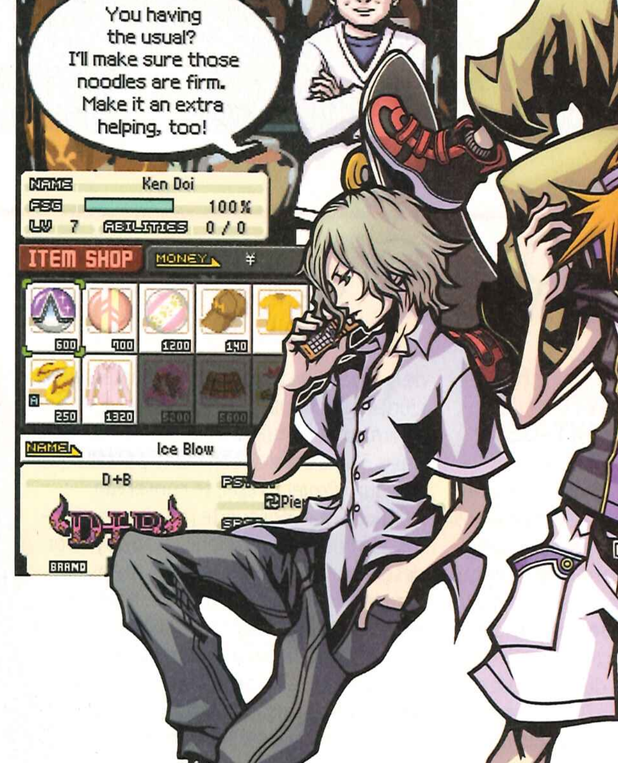


la habilidad creciente de los enemigos que debemos eliminar en cada combate.

Mientras, en la pantalla superior controlamos a nuestro aliado. Por medio de la cruceta, podemos introducir comandos similares a los de un juego de baile, que se traducen en los diversos ataques de ese personaje. Manejar a la vez a Neku y a su compañero puede parecer un galimatías, pero con un poco de práctica resulta sencillo. Y tiene sus recompensas: si alternamos los ataques entre uno y otro guerrero, enlazaremos combos para causar más daño al enemigo, así como vistosos ataques combinados que dejarán frito al jefe más valiente.

Vida en Shibuya

Del corazón al esqueleto, y ahora al exterior. Otro punto fuerte en el encanto de ***The World Ends With You*** es su ambientación. Con una estética deudora de *Jet Set Radio* (otro juego de juventud rebelde), encontramos personajes iguales a cualquier adolescente de hoy, a la moda y recorriendo las calles de Shibuya. Móviles, tiendas de comida, SMS, conexión *wi-fi*... todos los elementos de la juventud perfectamente reflejados. Tampoco se descuida el sonido, de los mejores de **DS**. Elementos que hacen casi perfecto a este juego, que aúna innovación, mensaje y diversión. Sí, todavía nos queda esperanza...



MODELLING VAN TAN A LA MODA QUE DAN ASQUETE... AUNQUE SON CARISMÁTICOS, LOS JODÍOS_

CONCLUYENDO

Si detener la producción de nuevas entregas de Kingdom Hearts o Final Fantasy supone joyas como ésta... por nosotros, Square Enix puede dejar esas sagas en el dique seco. Un cartucho imprescindible para cualquier usuario de DS.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GENERAL
9,0	9,4	8,8	8,4	9,3



16+
PS3

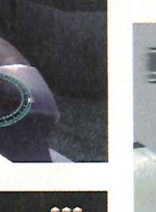
_GÉNERO **DUCK & COVER & SHOOT**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
_DESARROLLADOR **NAMCO**
_DISTRIBUYE **SONY C.E.**
_JUGADORES **1-2** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO-CASTELLANO**
_WEB **WWW.TIMECRISIS-4.COM**





VISTA ESTRÁBICA LAS PANTALLAS EN LAS QUE HAY QUE ATENDER A BLANCOS QUE SE MUEVEN EN OFF HACIA EL JUGADOR SON LAS MÁS FRENÉTICAS DEL JUEGO_













_JOHN TONES

TIME CRISIS 4

¿FUNCIONA UNO DE LOS GÉNEROS CONCEPTUALMENTE MÁS ANTICUADOS EN LA NEXT-GEN?

Vivimos una pequeña fiebre de juegos de puntería gracias a **Wii** y sus ocasionalmente atrevidas incursiones en géneros adaptados a las propiedades del *wiimote*. Con ese panorama llega a **PS3** ***Time Crisis 4***, última entrega de la que quizás junto con *House of the Dead* sea la saga más clásica de FPS sobre raíles. Lanzado originalmente en formato arcade en junio de 2006, ***Time Crisis 4*** no solo ofrece como gran novedad un pistolón nuevo y polémico, sino un Modo de acción libre en primera persona donde, gracias a los dos *sticks* incluidos en el periférico, el jugador puede controlar a su gusto los movimientos del personaje.

Time Crisis 4 es, ciertamente, *Time Crisis* puro: la dinámica de cubrirse y disparar clásica de la saga sigue intacta, e interesantes aportaciones de entregas recientes como el sistema de armamento múltiple introducido en *Time Crisis 3* o las batallas con multi-pantalla que inauguró *Project Titan*, se conservan.

Y poco más, por suerte (en ciertos géneros, el inmovilismo supone un alivio) o por desgracia: los escasos aditivos reales que ofrece ***Time Crisis 4*** son insuficientes, empezando por el penoso modo de acción libre en primera persona. Los *sticks* de la pistola están lejos de la precisión de los de un *pad*, y el jugador acabará usándolos, simplemente, para desplazar al personaje hasta zonas a cubierto desde las que liquidar las oleadas de enemigos. Es decir, como en el Modo Arcade, pero menos divertido, y quedando muy, muy lejos de los logros a los que han llegado mezclas recientes de puntería y acción FPS, como el extraordinario *Metroid Prime* para **Wii**.

100°

RE: THE UMBRELLA CHRONICLES (WII)

THE HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RET. (WII)

TIME CRISIS 4 (PS3)

0°

METROSEXUALIDAD EXTREMA, LO ÚLTIMO ENTRE LOS AGENTES DE LA LEY

CONCLUYENDO

Ni más ni menos que otro Time Crisis, con una pistola quizás excesiva (completamente impracticable para zurdos y con cable a estas alturas), pero con todo el estilo y la sustancia de los Time Crisis de siempre. Mucho mejor a dobles y con divertidos minijuegos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL
7,5	6,5	8,5	7,0	7,5



12+

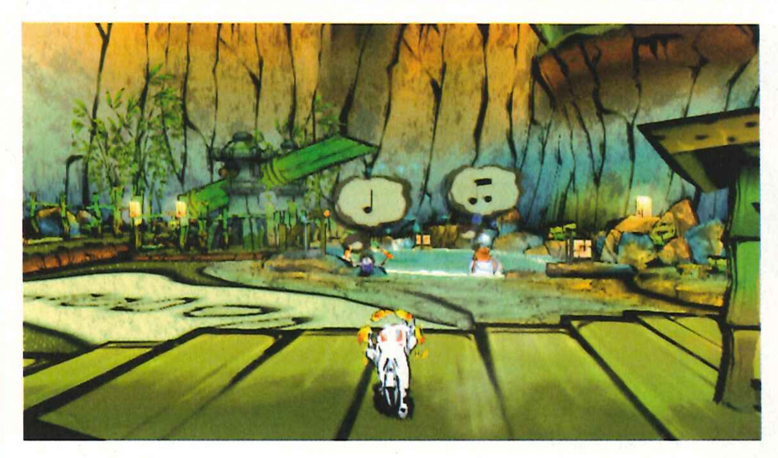
Wii

_GÉNERO **ACCIÓN MÍSTICA INALÁMBRICA**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **READY AT DAWN**
_DISTRIBUYE **PROEIN**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS-VOCES **CASTELLANO**
_WEB **WWW.CAPCOM.COM/OKAMI**



LA BESTIA OROCHI EL MONSTRUO DE OCHO CABEZAS QUE HA EXTENDIDO LA OSCURIDAD Y LA MUERTE EN EL REINO DE NIPPON_







EL HÉROE SUSANO AYUDA DURANTE EL JUEGO AL MÍTICO DESCENDIENTE DE NAGI PARA CREAR UN HÉROE_

_LEOLO

OKAMI

ORIGINALIDAD CON EL ESTILO Y LA CASTA DE TODO UN CLÁSICO

Poco se puede añadir sobre un juego que ha recibido los halagos de la prensa en todo el planeta. El canto de cisne de **Clover Studios** nos dejó un *Zelda* en un precioso envoltorio con sabor a folklore japonés: parecía que la aventura se desarrollaba sobre un grabado viviente de ukiyo-e (pinturas del mundo flotante), grabados con estampas japonesas que reproducían paisajes o escenas del teatro kabuki.

Con semejante despliegue artístico, el juego traslada ese espíritu hasta el mismo jugador que tiene que aprender a pintar (en total, 13 técnicas del Pincel Celestial) para arrebatar al mundo de las tinieblas. En la versión para **Wii**, pintar resulta mucho más realista porque será necesario usar el *wiimote* para mover el pincel sobre la pantalla y ejecutar los diferentes trazos que proporcionan determinados movimientos especiales a Amaterasu (la protagonista del juego, por si alguien no lo recuerda). Ese es el gran cambio que propone ***Okami*** en la consola de **Nintendo** y, en cierta forma, consigue que nos metamos más en el papel.

Por otro lado, el preciosista efecto de «estampa nipona» de la entrega de **PlayStation 2** no queda bien reflejado en **Wii**. El motor gráfico presenta un toque difuso que hace que se pierda la sensación de estar jugando sobre un grabado. De cualquier manera, ***Okami*** es un juego tan equilibrado que se le puede perdonar hasta ese nimio detalle. La aventura es redonda, con humor, misiones, submisiones que suponen un extra para disfrutar y no un castigo inevitable y todo con un estilo nuevo de jugar (relativamente, todo hay que decirlo). Si tienes una **Wii**, es imprescindible.

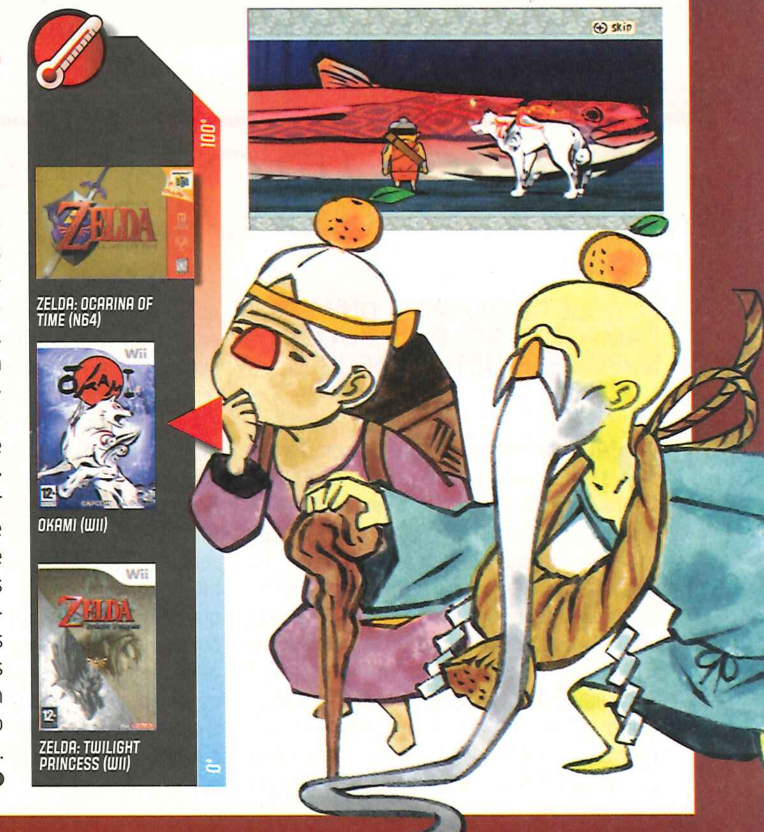
100°

ZELDA: OCARINA OF TIME (N64)

OKAMI (WII)

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (WII)

0°



CONCLUYENDO

El control del Pincel Celestial supone un cambio importante pero no definitivo respecto a la versión original. Ésta se mantiene íntegra, por suerte, aunque no hubiera estado mal incluir alguna novedad. Gráficamente, el juego tiene un aspecto algo menos brillante.

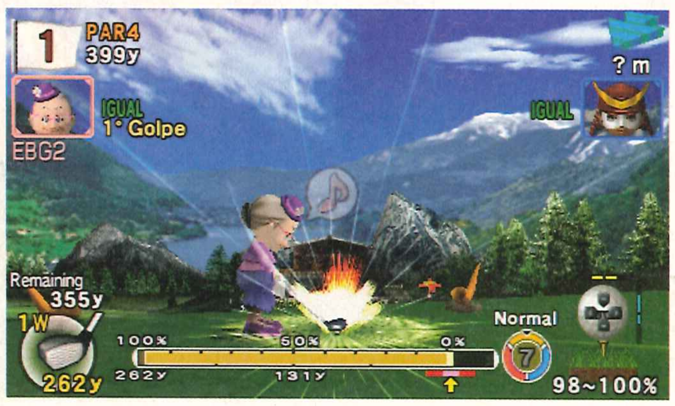
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
8,7	9,0	9,0	8,8		8,9

3+
PSP



_GÉNERO EL GOLF SIN COMPLEJOS
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA SONY C.E.
_DESARROLLADOR CLAP HANZ
_DISTRIBUYE SONY C.E.
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB ES.PLAYSTATION.COM







VÍSTEME DESPACIO... La indumentaria que dispongamos para el personaje condicionará varias de sus características. También, claro está, la selección de palos y bolas.

_DE LÚCAR

EVERYBODY'S GOLF 2

EL GOLF DE SIEMPRE CON MÁS CAMPOS, OTROS PERSONAJES Y NUEVA ESTRUCTURA DE JUEGO

Aunque no sea tampoco decir demasiado, más que nada por por la escasez de títulos de los comienzos, ***Everybody's Golf*** siempre nos pareció uno de los mejores juegos en el catálogo inicial de **PSP**. Pues bien, ha pasado bastante tiempo y ha mejorado mucho el panorama, pero, aún así, es probable que esta segunda entrega vuelva a tener una suerte parecida a la de su antecesor.

Básicamente, se trata del mismo juego sólo que con otra estructura, más campos, nuevos personajes y nuevos Modos de juego que mejoran, sobre todo, su oferta multijugador. No parece demasiado sobre el papel, pero en la práctica sí termina por ser una apuesta segura y que no defraudará a sus seguidores: la jugabilidad de siempre y muchas más horas de juego. Sin llegar a excederse con la dificultad, lo que si parece que han hecho es subir un poquito el nivel de exigencia y, a partir de un punto del juego, veremos que nuestros *birdies* ya no son ni tan frecuentes ni tan sencillos. Para entonces, ya habremos descubierto la forma de potenciar a los jugadores, que esta entrega se logra, además de jugando con ellos con cierta frecuencia, a base de combinar prendas y artefactos. El aspecto a veces es lamentable o directamente grotesco, pero si con ese detalle logramos mayor fiabilidad o potencia en los golpes, no os importará jugar al golf vestidos como el payaso de Micolor.

Alguno de los nuevos recorridos son realmente ingeniosos y harán las delicias de los más expertos, pero si algo debe destacarse de ***Everybody's Golf 2*** para **PSP** es la posibilidad de juego en red y *ad-hoc*. Al igual que en **PS3**, podremos conectarnos a distintos servidores donde se alojan partidas ya organizadas o crear nosotros una propia según nuestro criterio y propias reglas. Para los que no dispongan de Internet y prefieran enfrentarse a otras personas en vez de a la máquina, ***EG2*** incluye también un Modo Multijugador *ad-hoc* para 8 jugadores simultáneos. Sólo por estas dos novedades ya merecería la pena esta entrega, pero es que sólo con los Modos individuales ya es muy recomendable. No hemos podido parar de jugar... sólo la batería agotada ha logrado hacernos parar un rato.



EVERYBODY'S GOLF 2
EVERYBODY'S GOLF
PRO STROKE GOLF

CONCLUYENDO
Aunque nunca podremos utilizar la palabra sorprendente para calificar esta nueva entrega, lo que no queda más remedio que reconocerle es su demoledora jugabilidad incrementada por nuevos retos y campos y el Modo Multijugador en red y ad-hoc.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
7,5	7,2	8,9	8,5	8,5

PSP

12+

NINTENDO DS

_GÉNERO **ABOGACÍA METROSEXUAL**
_PAÍS **JAPÓN** _COMPAÑÍA **CAPCOM**
_DESARROLLADOR **CAPCOM**
_DISTRIBUYE **CAPCOM**
_JUGADORES **1** _ON-LINE **NO**
_TEXTOS **CASTELLANO**
_WEB **MS2.NINTENDO-EUROPE.COM/ACEATTORNEY3**

_NEMESIS EL LEGULEYO

ACE ATTORNEY
APOLLO JUSTICE

«LEGULEYO: PERSONA QUE APLICA EL DERECHO SIN RIGOR Y DESENFADADAMENTE» (R.A.E).

Tras tres entregas protagonizadas por Phoenix Wright (calma, al parecer la tercera acabará llegando al mercado europeo un día de éstos), **Capcom** retoma su tragicómica saga de aventuras procesales, con un nuevo protagonista al frente. Se llama Apollo Justice (la Virgen, vaya nombrecito), y como Phoenix, da sus primeros pasos en la abogacía como un absoluto pardillo. Por suerte, cuenta con ayuda externa (no voy a destripar a cargo de quién) y una extraordinaria capacidad para percibir los tics nerviosos de todo aquel que ose subir al estrado. Esta «cualidad especial» que sustituye al *Psyche-Lock* de Phoenix, será un arma esencial para desenmascarar al verdadero culpable de cada caso.

Al igual que en las antériores entregas, cada uno de los cinco episodios que componen el juego alternan la labor de investigación sobre el escenario del crimen (recopilando y analizando pistas, interrogando testigos y sospechosos) con el posterior desarrollo del juicio. Cada proceso es un espectáculo en si mismo, tanto por las pintas de los personajes (empezando por un abogado que parece el quinto Locomía, hasta una camarera que sube a declarar con la bandeja en la mano) como por los insospechados giros que toman los juicios. Cuando creas que ya tienes al juez en el bolsillo, el fiscal se sacará de la manga una prueba capaz de desmontar toda tu defensa. Entonces será el momento de gritar «¡Protesto!» ante el micro de la **DS**, aunque si estás jugando en un velatorio o simplemente eres tímido, también podrás acosar al fiscal y los testigos pulsando con el *stylus* la opción correspondiente.

Impecablemente localizado al castellano (tanto textos como voces), ***Apollo Justice*** es una nueva demostración de las grandes posibilidades que ofrece la **DS** dentro del campo de las aventuras gráficas. El control con el *stylus* no puede ser mas intuitivo, de tal forma que a los cinco minutos de juego te verás completamente inmerso en unos guiones magníficamente escritos, mientras te carcajeas con el estrafalario aspecto de algunos personajes o te indignas con las arteras maniobras del fiscal. Si todos los juicios fueran así en la vida real, la gente iria a pasar la tarde a los juzgados de Plaza de Castilla con palomitas y la bota de vino.

100°

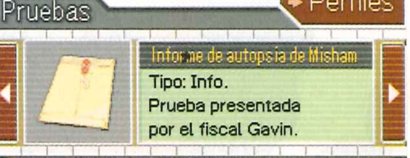
ACE ATTORNEY APOLLO JUSTICE

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

PHOENIX WRIGHT: A.A. JUSTICE FOR ALL

0°











FISCALES FULLEROS Y ABOGADOS FLOJERAS

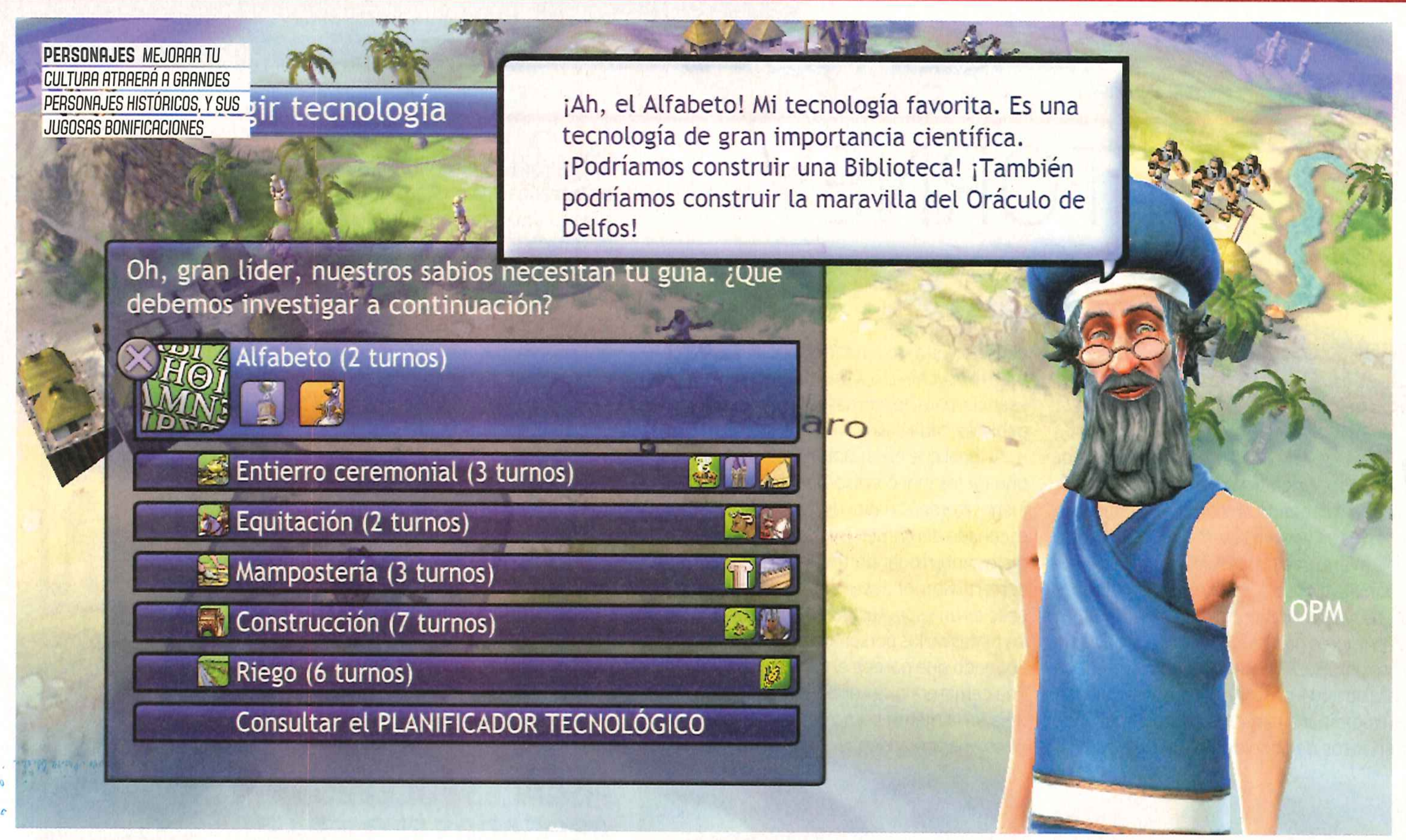


A LA CAZA DEL TIC *APOLLO JUSTICE* TIENE UN DON PARA DETECTAR LOS TICS DE LOS TESTIGOS QUE MIENTEN_

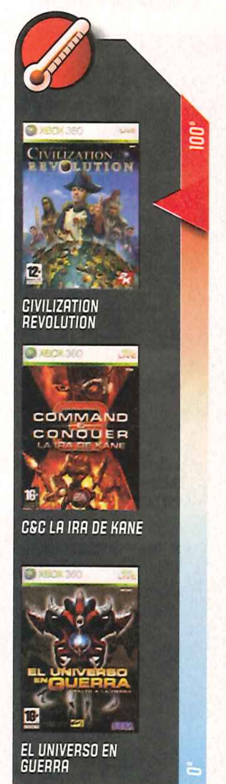
CONCLUYENDO

Si te gustaron los anteriores Phoenix Wright, no dejes pasar esta nueva entrega. Si no conoces la saga, te estás perdiendo una de las experiencias más delirantes del catálogo de DS. Grita al micro, investiga pistas y haz trizas al fiscal hasta convertir el juzgado en un ring de boxeo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	NINTENDO DS	GLOBAL
8,2	7,9	8,8	8,0		8,6



PERSONAJES MEJORAR TU CULTURA ATRAERÁ A GRANDES PERSONAJES HISTÓRICOS, Y SUS JUGOSAS BONIFICACIONES_



_STAN BY

CIVILIZATION REVOLUTION

DOS COSAS PARECE TENER QUE HACER LA ESTRATEGIA POR TURNOS PARA TRIUNFAR EN CONSOLAS: SIMPLIFICAR Y ACELERAR.

Una aproximación a la adaptación de un género tan de **PC** que, al menos en el caso de ***Civilization Revolution***, con **Sid Meier** de nuevo al frente del proyecto, ha dado buenos frutos. Esto es, un juego que nos tendrá a más de uno perdiendo la vida y la juventud.

Corre, Gengis, corre

Lo primero que se aprecia en comparación con entregas anteriores de *Civilization* (de las que sólo la segunda llegó también a consolas, a **Playstation** concretamente) es que el ritmo de juego se ha acelerado muchísimo. Uno recuerda partidas a *Civilization II* (mi última droga *pecera* civilizadora) que duraban varias sesiones o días, prolongándose durante más de una buena decena de horas (si la memoria no me falla). En ***Civilization Revolution***, la partida media dura unas dos o tres horitas. Tal vez algo más, dependiendo de la agilidad gestora de cada uno o lo claro que se tenga la estrategia a seguir, pero en general cada partida puede terminarse de una sentada.

En gran medida esto depende también del camino elegido para la victoria, es decir, la dominación mundial. Para los más despistados: la mecánica de *Civilization* consiste en desarrollar una civilización desde el momento en que abandonan el nomadismo hasta, bueno, hasta donde te dejen el resto de civilizaciones vecinas. Partiendo de una unidad de colonos para fundar un asentamiento, se puede evolucionar hasta la era espacial, a base de hacer crecer tus ciudades, la tecnología y la cultura, y explorar el terreno. Obviamente, se entra en contacto con otras sociedades, y el objetivo último es dominarlas, ya sea a través de la conquista o convirtiendo la tuya en

SID MEIER LLEGA A LA ACTUAL GENERACIÓN DANDO LECCIONES SOBRE ESTRATEGIA RÁPIDA Y FEROZ







_GÉNERO MIRA QUE TE CULTURIZO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA 2K GAMES
_DESARROLLADOR FIRAXIS GAMES
_DISTRIBUYE TAKE 2
_JUGADORES 1 -4
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB HTTP://CIVILIZATIONREVOLUTION.COM/



UPGRADEAR LAS UNIDADES MEJORAN CON LA EXPERIENCIA, Y GANAN HABILIDADES ESPECIALES, COMO BONUS CONTRA CIUDADES_



MULTIJUGADOR COMPETITIVO Y COOPERATIVO, ES DROGA PURA. AUNQUE LOS TURNOS SIMULTÁNEOS PUEDEN CREAR PROBLEMAS_



ESCENARIOS EXISTEN ESCENARIOS PREGENERADOS CON REGLAS Y CONDICIONES ESPECIALES_



OTRA CRÍTICA EL TAMAÑO DE LOS MAPAS NO ES CONFIGURABLE, PERO EL TAMAÑO FIJO TAMBIÉN INFLUYE EN LA AGILIDAD_

un líder tecnológico, cultural o económico. Son estos los cuatro caminos que pueden elegirse, siendo el más rápido, con una buena gestión productora, el de la dominación militar.

Menos es más

Sin duda, la gran decisión que influye en la agilidad de las partidas a ***Revolution*** y su accesibilidad en contraste con entregas anteriores es la simplificación de la gestión. Se puede afirmar que la microgestión ha desaparecido. El jugador sigue con un gran abanico de opciones para determinar el progreso de su civilización, pero concentradas en aspectos más genéricos.

El emplazamiento de la ciudad es vital, y se debe elegir un lugar con acceso a comida, materiales de producción y riqueza (oro). Pero ahora cada casilla genera una sola unidad de producción (sin contar algunos bonificadores ocasionales), y la gestión de cuáles explotar es más simple: el índice de población de la ciudad se traduce en número de unidades de trabajo y, por tanto, de casillas explotables. La ciencia también es cosechable, y determina el ritmo al que se desarrollan tecnologías. Éstas, como siempre, se organizan en un árbol de progreso, y van otorgando acceso a nuevas unidades y edificios para las ciudades. Pero se han eliminado algunos conceptos, como la necesidad de explotar ciertos recursos para construir ciertas unidades, o elementos disruptores como la polución.

La elección de cada tribu (hay 16 en total) también es importante, ya que cada una presenta bonificaciones especiales según la época: las unidades zulúes, por ejemplo, avanzan dos casillas, mientras que las alemanas son veteranas desde el principio. La diversidad es considerable, y se adivina un enorme trabajo detrás para equilibrar el rendimiento de cada una.

Civilization Revolution es tremendamente adictivo. Tal vez resultará demasiado sencillo a ojos de los seguidores más acérrimos de la serie y el género. Pero su buena adaptación al interfaz de consola (con un mapeado de botones excelente, que permite acceso rápido a las ciudades desde cualquier punto, y una gestión ágil), su ritmo algo más frenético, y la permanencia de toda su esencia de juego y la diversidad de aproximaciones que facilita, pueden convertirlo en una referencia dentro del género en consolas.

No está extento de fallas, de todos modos: la situación inicial, determinada de forma aleatoria, parece ser un factor demasiado determinante para el futuro desarrollo de tu civilización (por acceso a tribus que otorgan beneficios, por ejemplo). Aunque no es que esto sea, precisamente, una falacia histórica.

CONCLUYENDO

Ágil, rápido, puñetero, y con una simplificación brillante de la estrategia evolutiva de los anteriores Civilization.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360 GLOBAL	PS3 GLOBAL
8,0	7,0	9,0	9,0	8,5	8,5



12+

XBOX 360 • PS3 • PS2

_GÉNERO SOBREVIVIR A UN BOMBARDEO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA SEGA
_DESARROLLADOR SECRET LEVEL
_DISTRIBUYE SEGA
_JUGADORES 1 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO _VOCES INGLÉS
_WEB IRONMANTHEGAME.MARVEL.COM

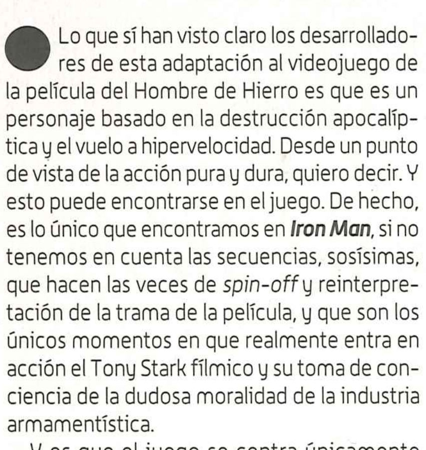
PARA QUE LOS ATAQUES SON TAN ABRUMADORES QUE ESQUIVAR Y SOBREVIVIR PARECE UNA LOTERÍA_

QUE NO, OIGA El motor gráfico, algo pobre, se perdona. Lo rutinario, casi que también. Obligarnos a jugar al escondite con Iron Man, eso sí que no_

_STAN BY

IRON MAN





100°

GHOST RIDER

IRON MAN

SUPERMAN RETURNS

0°

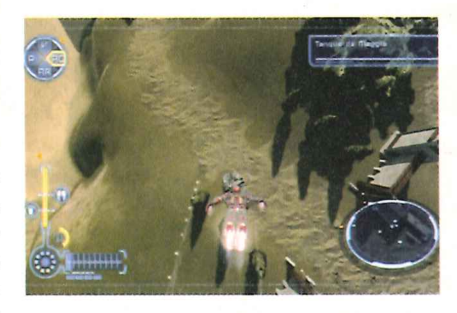
EN SECRET LEVEL HAN ENTENDIDO MUY BIEN UN PAR DE COSAS. OTRAS, EN CAMBIO, PARECE QUE NO TANTO...

Lo que sí han visto claro los desarrolladores de esta adaptación al videojuego de la película del Hombre de Hierro es que es un personaje basado en la destrucción apocalíptica y el vuelo a hipervelocidad. Desde un punto de vista de la acción pura y dura, quiero decir. Y esto puede encontrarse en el juego. De hecho, es lo único que encontramos en ***Iron Man***, si no tenemos en cuenta las secuencias, sosísimas, que hacen las veces de *spin-off* y reinterpretación de la trama de la película, y que son los únicos momentos en que realmente entra en acción el Tony Stark fílmico y su toma de conciencia de la dudosa moralidad de la industria armamentística.

Y es que el juego se centra únicamente en grandes escenarios que surcar a golpe de propulsor, repletos de enemigos que eliminar desde el aire usando los repulsores y las varias armas o ataques secundarios (mejor no probar a andar, porque queda claro rápidamente que **Secret Level** ha concebido ***Iron Man*** como un suerte de arcade de vuelo, con superhéroe acorazado en lugar de avión). Esto, en principio, no es malo. Casi podríamos decir que, al contrario, es lo que debía ser: sobre decorados de tamaño más que aceptable se nos plantean objetivos que ir siguiendo (ve y destruye tal, corre y acaba con cual antes de que masacre civiles, etc.), y la acción se basa en desatar un infierno sobre el terreno a base de fuego de proyectiles o picados devastadores muy superheróicos.

Se pueden ir mejorando las distintas características de la armadura, se nos plantean algunos retos bastante puñeteros, nos enfrentamos a algunos *final bosses* que resultarán familiares a los aficionados al cómic, y hay niveles bastante imaginativos y estimulantes, como la batalla contra la fortaleza volante. Lo que no está tan bien, nada bien, es que la única forma que **Secret Level** ha encontrado para que el juego tenga alguna dificultad y suponga algún desafío es generar un sindiós de misilazos dirigidos a Iron Man prácticamente indigerible. Como si el tener un superhéroe tan devastador entre manos haya derivado en una incapacidad para encontrar alguna fórmula medianamente interesante de juego. Es repetitivo, es frustrante, y divertido sólo a ratos.



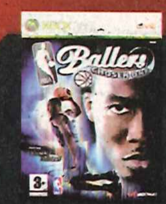




CONCLUYENDO
Una mecánica basada en sobrevivir a cantidades obscenas de proyectiles resulta pobre, tramposa. Para fans o masoquistas.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS2 GLOBAL	PS3 / XBOX 360 GLOBAL
6,5	6,0	6,0	7,0	6,0	6,3

3+

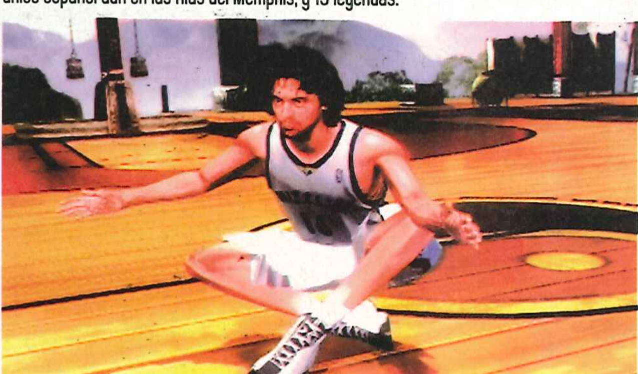


XBOX 360

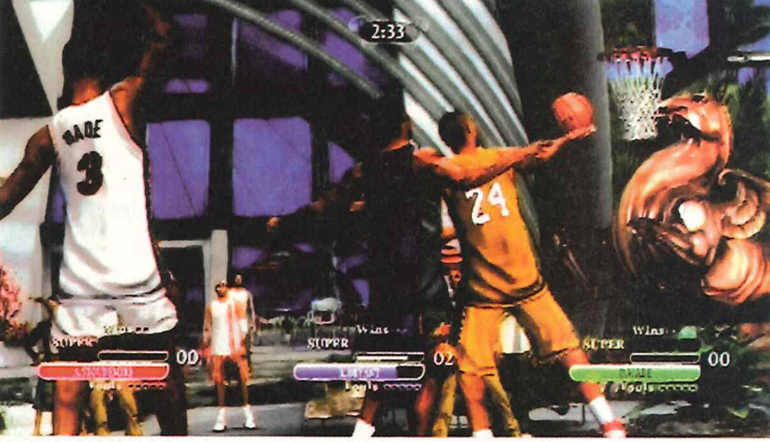
_GÉNERO ARCADE BALONCESTÍSTICO
_PAÍS EE.UU _COMPAÑÍA MIDWAY
_DESARROLLADOR MIDWAY AMUSEMENT GAMES
_DISTRIBUYE VIRGIN PLAY
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES INGLÉS.
_WEB WWW.VIRGINPLAY.ES

HISTORIA CADA UNO DE LOS 6 CAPITULOS DEL MODO HISTORIA ESTA PRECEDIDO POR UNA INTRODUCCON DEL RAPERO CHECK D_

JUGADORES El programa ofrece 80 jugadores de la NBA, incluido Gasol, como único español aún en las filas del Memphis, y 15 leyendas.



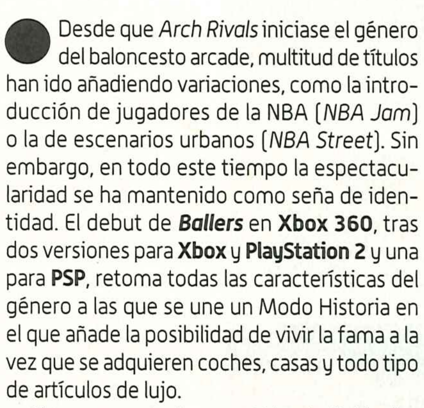




_CHIP & CE

NBA BALLERS: CHOSEN ONE

RESUCITA EL ESPÍRITU DE ARCH RIVALS AÑADIENDO UN MODO HISTORIA



Desde que *Arch Rivals* iniciase el género del baloncesto arcade, multitud de títulos han ido añadiendo variaciones, como la introducción de jugadores de la NBA (*NBA Jam*) o la de escenarios urbanos (*NBA Street*). Sin embargo, en todo este tiempo la espectacularidad se ha mantenido como seña de identidad. El debut de ***Ballers*** en **Xbox 360**, tras dos versiones para **Xbox** y **PlayStation 2** y una para **PSP**, retoma todas las características del género a las que se une un Modo Historia en el que añade la posibilidad de vivir la fama a la vez que se adquieren coches, casas y todo tipo de artículos de lujo.

El programa incluye partidos individuales en media cancha, partidos con equipos de dos jugadores a campo completo o con tres jugadores participando de forma independiente. Las acciones básicas son bastante sencillas, incluyendo jugadas como la cesión del balón a un espectador eligiendo el momento en el que nos lo devuelve. Sin embargo, el protagonismo se encuentra en los combos, siendo aquí donde el control se complica de forma considerable. Además, las secuencias que acompañan a algunas de estas acciones rompen el trepidante ritmo que caracteriza a los programas arcade.

Por lo que respecta al desarrollo de los partidos, ***NBA Ballers*** presenta dos peculiaridades con respecto a otros programas del género. La primera es que las acciones son más realistas de lo que estamos acostumbrados, dejando a un lado los mates estratosféricos en los que el jugador «vuela» por encima del tablero. La segunda se refiere a la menor permisividad de los árbitros, ya que mientras las primeras cuatro faltas no tienen castigo, a partir de la quinta el equipo rival cuenta con un tiro y posesión.

LOS COMBOS TIENEN DEMASIADO PROTAGONISMO

En el apartado gráfico, los movimientos de los jugadores están bastante logrados aunque lo que más llama la atención son los exóticos escenarios. Así, el baloncesto se traslada a canchas situadas en aeropuertos o playas, con un lujo de detalles impresionante. En cuanto a los jugadores hay que destacar algunas leyendas, como **Larry Bird** o **Julius Erving**, junto a dos o tres jugadores por cada una de las franquicias de la NBA. En las opciones la variedad de Modos de juego es uno de los puntos fuertes con pruebas como un concurso de triples, o un reto en el que anotar desde cada zona del campo tiene diferente valor.

100° – 0°

NBA STREET HOMECOURT (XB360)

NBA BALLERS CHOSEN ONE (XB360)

AND 1 STREETBALL (PS2)

CONCLUYENDO

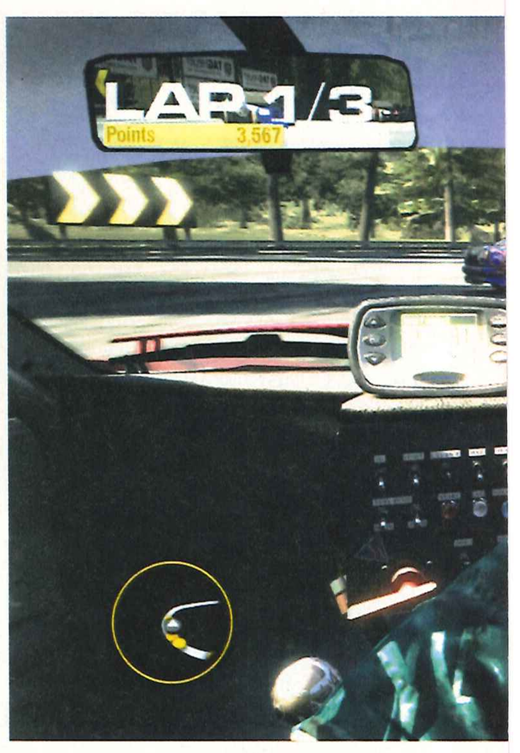
El programa recoge las señas de identidad del baloncesto arcade, con unos magníficos escenarios y un interesante Modo Historia. Sin embargo, el excesivo peso de los combos y su complejidad hacen que el resultado global no sea tan redondo como se podía esperar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	XBOX 360	GLOBAL
8,1	7,2	7,5	7,6		7,6

_CHIARAFAN

RACE DRIVER GRID

¿UN JUEGO DE COCHES QUE PRETENDE RECUPERAR LA DIVERSIÓN DE LOS JUEGOS DE COCHES? ¿CUÁNDO LA HABÍAMOS PERDIDO? ¿Y POR QUÉ NO NOS HABÍAMOS DADO CUENTA?









BLOOMING COMO EN «DIRT», EFECTOS DE LUZ DESLUMBRANTES A GO-GO_

Ya lo decíamos hace tiempo, cuando analizamos la última entrega de la saga *Colin McRae* (primo hermano del juego que nos ocupa): **Codemasters**, veteranísima compañía británica (y muy *british*, además) había dado un volantazo a la forma de entender los videojuegos de la que hasta hace poco hacía gala. Durante muchos años su nombre había estado asociado a la simulación más rigurosa, a la búsqueda del realismo con no demasiadas concesiones a la diversión pura y dura y, admitámoslo, al aburrimiento en algunos momentos. Sin embargo, su reciente y próximo catálogo confirma que esta política ha cambiado sustancialmente, han dejado de lado en cierto modo los *managers* y demás para ofrecer otro tipo de productos (*Overlord, Turning Point*) alejados de lo que nos tenían acostumbrados. Y con sus sagas más veteranas, como el citado simulador de rallies o el que nos ocupa, han realizado un ejercicio de reinvención que puede que no guste del todo a los fans más acérrimos (los menos), pero que sin duda atraerá a un público mucho más amplio.

Víctima de la moda

La saga *Race Driver* (o *Toca Touring Car*, como se la conocía en sus orígenes) siempre se había caracterizado por presentar pruebas de conducción extraídas de la realidad,

RACE DRIVER GRID 12+

PS3 • XBOX 360



_GÉNERO SIMULADOR DE CARRERAS ARCADE
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA CODEMASTERS
_DESARROLLADOR CODEMASTERS
_DISTRIBUYE CODEMASTERS
_JUGADORES 1-12 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS/VOCES CASTELLANO / CASTELLANO
_WEB WWW.RACEDRIVERGRID.COM





VISTAS EL JUEGO INCORPORA UNA GRAN VARIEDAD DE CÁMARAS DIFERENTES_





UN MILLÓN DE AMIGOS

La demo del juego, disponible en Xbox Live y PlayStation Store, ha sido descargada por más de un millón de jugadores hasta la fecha de hoy.

con esos «turismos potenciados» que pueden verse en las madrugadas de **Tele5**. Un control extremadamente exigente y un realismo casi absoluto eran sus señas de identidad. Cuando pasó a llamarse *Race Driver*, la serie incluyó más disciplinas motorizadas y un sistema de control algo más ligero. Pero para su *debut* en la nueva generación (o generación actual, que ya es hora) han revolucionado todas las bases del juego.

Para empezar, existen cantidad de pruebas diferentes protagonizadas por otros tantos tipos de vehículos de cuatro ruedas: desde las típicas carreras a varias vueltas a competiciones de derrapes al más puro estilo *Project Gotham*, pasando por duelos en trazados montañosos nipones (como en *Initial D*, ni más ni menos) o unos «*derbys* de destrucción» que

LA SAGA REVOLUCIONA LAS BASES DE SU JUGABILIDAD

hasta hace poco serían impensables en esta saga. Y lo mismo ocurre con los circuitos. Aunque se siguen incluyendo los «realistas-perososos» trazados reales de competición como el de El Jarama, se han añadido recorridos tan excitantes como las calles de San Francisco, Milán o Shibuya en Tokio.

Pero sin duda el apartado referente a la jugabilidad ha sido el más beneficiado en esta revolución. El Modo Principal de juego calca el de *Colin McRae DIRT* (incluso en lo referente a los estilosos menús y la sexy vocecilla en castellano que te guía a través de ellos). Una especie de simulación de la carrera profesional de un piloto, con tres territorios (EE.UU., Japón y Europa) donde competir y varias pruebas en las que participar en todo momento. Conseguir dinero para formar tu propio equipo (podrás contratar a otros corredores y vigilar tus finanzas y todo) y reputación para ir abriendo nuevas pruebas será tu obsesión principal en esta forma de juego. No es que sea especialmente novedoso, pero resulta lo suficientemente profundo y libre para atrapar por completo a cualquier jugador.

¿Y qué pasa con el control? Pues que sigue siendo exigente, pero de otra forma. Altísima velocidad, coches de maniobra fácil (aunque diferenciada según la clase) y muchos, muchos choques se mezclan para crear unas carreras en las que acabarás hecho pedazos (de forma espectacular, eso sí) la mayoría de las veces. Afortunadamente el juego no te obliga a ganar siempre, y además se ha incluido la posibilidad de hacer retroceder el tiempo para volver al punto anterior a donde metiste la pata. Sin esto, el juego sería un infierno.

Las posibilidades multijugador son muchas y están bien implementadas, y el apartado gráfico está en la línea de lo que pudo verse en *Colin McRae DIRT*, es decir, excelente. Puede que su nueva aproximación a la conducción haya «traicionado» en cierto modo el espíritu de la saga, pero para viajes a poca velocidad por anodinos recorridos ya tenemos los autobuses interurbanos, ¿no?



CONCLUYENDO

Inmejorable debut de la saga en las nuevas consolas, con un título destinado a todos los jugadores.

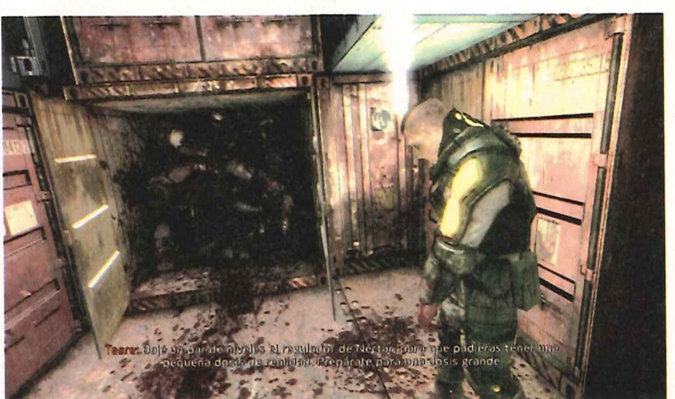
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 GLOBAL	XBOX 360 GLOBAL
8,9	8,5	8,8	8,6	8,8	8,8

18+
PS3



_GÉNERO ACCIÓN ADULTERADA
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA UBISOFT
_DESARROLLADOR FREE RADICAL
_DISTRIBUYE UBISOFT
_JUGADORES 1-16 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-VOCES CASTELLANO-CAST.
_WEB WWW.HAZEGAME.COM

EN GRUPO MULTIJUGADOR DE 16 PERSONAS CON TRES MODOS, Y COOPERATIVO PARA CUATRO. NO ESTÁ MAL, PERO TAMPOCO GENIAL_









LO INTENTAMOS, PERO... No encontramos nada que salve a Haze: ni la IA, ni el simple diseño de escenarios, ni las anodinas secuencias...

_STAN «BAJONA» BY

HAZE

¿PUEDE ALGUIEN, POR FAVOR, EXPLICARME QUÉ DEMONIOS HA PASADO CON HAZE?

Prometía, meses atrás, cuando yo mismo me encargué de la *preview*. Y de repente, con el juego final en la mano, parece que éste ha involucionado. O tal vez fuera mi particular estado de ánimo entonces, o que en los meses de retraso sufridos, otros juegos han dejado a ***Haze*** directamente anticuado. Gráficamente sobre todo, ya que el juego de **Free Radical** (¿realmente es de **Free Radical**? parece mentira...) es sorprendentemente pobre en este aspecto. No solo a nivel de texturas, sino de rendimiento, donde realmente debe brillar un motor gráfico. Y éste no lo hace en absoluto, con múltiples fallos (caídas de *framerate*, etc.) e implementaciones que rozan lo espantoso (animaciones ortopédicas, flujo entre acción y secuencias defectuoso...). La historia, que parecía presentar unas cuantas reflexiones interesantes (el uso de drogas, realidades manipuladas, convergencias entre videojuego y realidad bélica...), resulta una amalgama de ideas mal articuladas, con diálogos que a veces hacen sonrojar y personajes absolutamente planos y manidos. A lo que no ayuda, nada, un doblaje horrible.

Las fases con vehículos son torpes (yo juraría que esos cacharros se movían mejor hace seis meses), y la mecánica resulta rápidamente superficial. En las fases como soldados de Mantel, usando el Néctar (la sustancia que les anima y manipula), resulta todo demasiado fácil, un paseíto sin trascendencia. Tras la deserción (que ni siquiera es realmente voluntaria) a las filas rebeldes, la cosa se anima un poco. Pero entonces entran en juego los terribles problemas de IA: los Mantel enemigos no parecen hacer uso del Nectar, no son más fuertes o más resistentes, no apuntan mejor. De hecho, se quedan ahí paraditos esperando nuestro disparo. Con lo que, al final, el cambio de bando ni siquiera tiene verdadero sentido jugable...

100°
CALL OF DUTY 4: M.W.
TUROK
HAZE
0°

HAZE PARECE ESTAR DE RESACA, MÁS QUE CON EL SUBIDÓN...

CONCLUYENDO

Mi opinión personal es que algo ha ocurrido en Free Radical: o no han sido capaces de hacerse con PS3, o el presupuesto desapareció, o el código explotó... Pero Haze no está a la altura de otros shooters contemporáneos, ni tampoco de un título exclusivo de una consola.

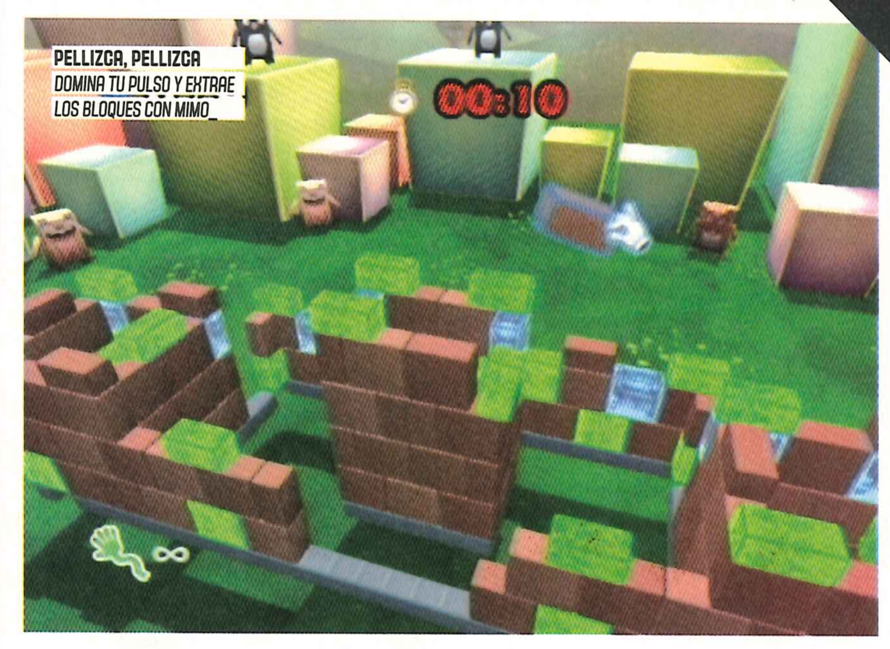
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3	GLOBAL
5,9	6,5	6,5	6,0		6,2



3+

Wii

_GÉNERO PUZZLE PELOTUDO
_PAÍS EE.UU. _COMPAÑÍA EA
_DESARROLLADOR EA CASUAL ENT.
_DISTRIBUYE ELECTRONIC ARTS
_JUGADORES 1-4 _ON-LINE SÍ
_TEXTOS-CASTELLANO
_WEB WWW.BOOMBLOX.EA.COM



PELLIZCA, PELLIZCA DOMINA TU PULSO Y EXTRAE LOS BLOQUES CON MIMO_



EDITOR ESTE NIVEL RECREA EL TÚMULO FUNERARIO DE JOHN TONES_









_NEMESIS

BOOM BLOX



BOOM BLOX (WII)

BUST A MOVE (WII)

SUPER FRUIT FALL (WII)

EA Y SPIELBERG LLEVAN LA INNOVACIÓN AL MANIDO GÉNERO DEL PUZZLE

Si tal como asegura **EA**, ***Boom Blox*** parte de un concepto totalmente original de **Steven Spielberg**, creo que durante las últimas décadas hemos ganado un gran cineasta pero hemos perdido un gurú del videojuego. Porque debajo del *look* infantiloide de ***Boom Blox*** se esconde un *puzzle* magistral, que bebe de fuentes reconocibles por todos (el clásico Jenga, el tiro al blanco de los puestos de feria...) para crear algo único, sensacional, que sería una pena que pasara inadvertido.

Al verlo, y sobre todo disfrutar con él, me ha venido a la memoria el caso del *Zoo Keeper* de **DS**, un gran puzzle perjudicado por un diseño *cute* que llevó a mucha gente a pensar que se trataba de un producto infantil. Con sus gallinas y gorilas cuadrados, ***Boom Blox*** también parece un juego de niños pero su adictiva mecánica no hace distinciones de edad ni prisioneros. Si lo pruebas, y lanzas tu primera pelota contra los bloques...creeme, estarás perdido.

Nivel a nivel, irás cayendo rendido ante los retos que plantea el juego: extrayendo bloques o creando reacciones en cadena, protegiendo a unos personajes del ataque de otros o haciendo la puñeta a un amigo en el Modo Multijugador. Y si la oferta se te antoja corta, aun te quedará la oportunidad de diseñar tus propios *puzzles* para compartirlos con conocidos a través del **WiiConnect 24**.

Pese a la sencillez de sus gráficos, ***Boom Blox*** lleva detrás un gran trabajo por parte de **EA** a la hora de recrear la física de los bloques, y la interacción con el *wiimote* es impecable. Es como si lanzaras una pelota hacia el TV y esta cobrara vida al otro lado del cristal...

CONCLUYENDO

La brillante sesera de Spielberg nos ofrece un puzzle tan sencillo como apasionante. Si decides jugar con amigos más te vale comprar un saco de pilas porque no saldréis de casa durante días. Lástima que sólo puedas compartir tus niveles con conocidos...

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	Wii	GLOBAL
8,0	7,9	9,0	8,8		8,7

_NEMESIS

LEGO INDIANA JONES
LA TRILOGÍA ORIGINAL

SAGA QUE TOCA TRAVELLER'S TALES, SAGA QUE SE CONVIERTE EN ORO... PERDÓN EN PLÁSTICO. EN BLOQUES DE LEGO, MÁS EXACTAMENTE.

Todo un braguetazo comercial. Siento usar un término tan chusco, pero no se me ocurre otro para describir la infalible fórmula ideada por **Traveller's Tales** para los *Lego Star Wars*. Al indudable encanto de las versiones **Lego** *superdeformed* de los personajes de la saga galáctica, se le unió una mecánica enfermizamente adictiva, que te empujaba a revisitar una y otra vez los mismos niveles en un afán completista (esa zona que no pudiste visitar antes, esa puerta que se te resistía...) que no tiene rival con ningún otro arcade de plataformas recientes. Al menos hasta que ha entrado en escena este ***Lego Indiana Jones***, en el que la receta **Lego-Traveller's Tales** vuelve a maravillarnos con su capacidad para engancharnos a la consola durante días y días. La fórmula acabará agotándose (en septiembre llega *Lego Batman*, idéntico en su planteamiento) pero de momento nos tiene enamorados.

Plásticos y contubernios

A lo largo de 18 niveles, ***Lego Indiana Jones*** nos permite revivir, bajo una estética cien por cien **Lego**, las escenas más recordadas de las tres películas de Indiana Jones. Desde la huida del templo (con su roca gigante) a las tres pruebas para conseguir el Santo Grial. Al Igual que sucedía con los *Lego Star Wars*, la mecánica no puede ser más sencilla y accesible. Todo consiste en avanzar a base de puñetazos, saltando plataformas, recogiendo y utilizando objetos y montando bloques **Lego**. El jugador dispone de vidas infinitas (sólo perderás dinero o, mejor dicho, piezas **Lego**, cada vez que caigas al vacío o vacíes todo el marcador de vida del personaje). Con ello se consigue evitar la frustración de los niños y de los usuarios mas *casual*, aunque los jugadores *hardcore* y los completistas harán bien en evitar la muerte, ya que el dinero es la llave para comprar más personajes, lo que no sólo conlleva el orgullo de completar la colección de personajes, sino de poder utilizar éstos en el Modo Libre y acceder con ellos a nuevas zonas en cada nivel. Si en los *Lego Star Wars* podíamos abrir puertas con los



¡TOMA LÁTIGO, MORENO!
INDIANA PUEDE COMBATIR A PUÑETAZOS, USAR LAS ARMAS QUE SUELTAN LOS NAZIS O TIRAR DE LÁTIGO: ES POCO EFECTIVO, PERO QUEDA CHULO_

FOBIAS Y CANGUELOS
Cada personaje tiene una fobia que le convierte en un pelele: Indy las serpientes, Elsa las ratas, Willie los insectos..._

_GÉNERO ARQUEOLOGÍA PLASTICOSA
_PAÍS REINO UNIDO _COMPAÑÍA ACTIVISION
_DESARROLLADOR TRAVELLER'S TALES
_DISTRIBUYE ACTIVISION
_JUGADORES 1-2 _ON-LINE NO
_TEXTOS CASTELLANO
_WEB LUCASARTS.COM/GAMES/LEGOINDIANAJONES

robots y los cazarecompensas, y mover objetos especiales con el poder del Lado Oscuro de la Fuerza, en **Indiana Jones** es posible descifrar jeroglíficos con el padre de Indy, reventar estructuras metálicas con los soldados del Reich (se ha eliminado toda parafernalia nazi, pero se les distingue por ir vestidos de caqui) o desenterrar piezas con Sallah y su pala. La Universidad Barnett es el punto de reunión desde el que acceder a los niveles de las tres películas, comprar personajes o diseñar uno propio, mientras se persigue esa estadística del 100% que te costará horas y horas de juego.

Ay esa persecución en vagoneta...

El seguidor incondicional de Indiana Jones disfrutará, y mucho, con los constantes guiños hacia las tres películas y la caracterización Lego de Indy y su *troupe* de secundarios. El resto de mortales hallará en él un buen arcade de plataformas, aunque **Traveller's Tales** se merece un tirón de orejas (o una patada en la entrepierna) por no haber cuidado más el desarrollo de algunos niveles. Por ejemplo, la fase en moto de Indy y su padre (*Indiana Jones y la Ultima Cruzada*) es tan sosa como aburrida, al igual que la persecución de las vagonetas de *El Templo Maldito*, en la que todo consiste en golpear el cambio de las agujas de la vía, despilfarrando el increíble potencial de la secuencia original.

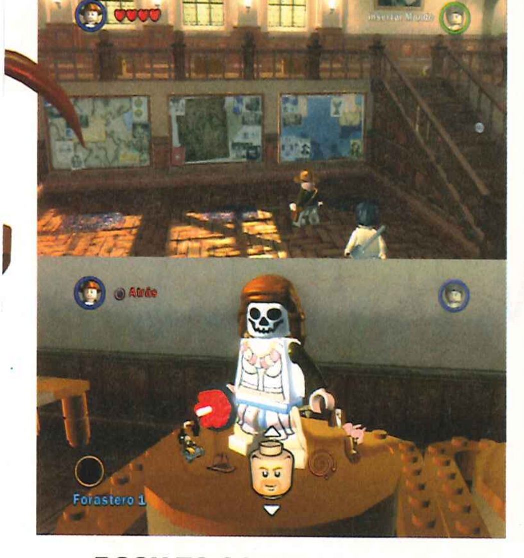
Pero sería un hipócrita si echara pestes de un juego que me ha tenido más de 15 horas pegado al televisor (y las que me quedan...). Aun con sus defectos, **Lego Indiana Jones** es una delicia, sobre todo si tienes la fortuna de jugar junto a un amigo, y uno de los títulos más adictivos que me he echado a la cara. Es una pena que la licencia de **Marvel** sea de **Mega-Bloks** (y que **Traveller's Tales** sea propiedad de **Warner**, dueña de **DC Comics**)...porque sólo la mera idea de imaginarme un *Lego Marvel* así basta para ensuciarme los pantalones.

EL SEGUIDOR DE INDIANA JONES DESCUBRIRÁ CONSTANTES GUIÑOS HACIA LAS TRES PELÍCULAS



INDIANA EN WII

Idéntica en mecánica y desarrollo a las entregas PS3 y Xbox 360, la versión Wii de *Lego Indiana Jones* reparte el control del personaje entre el *wiimote* y el *nunchaku*. Como gracia extra, podrás oir a través del altavoz del *wiimote* el chasquido del látigo de Indy y otros efectos de sonido.



BACK TO SCHOOL

Desde la universidad se accede a cualquiera de las tres películas de Indiana Jones, al estilo de lo que pasaba con la cantina de Mos Eisley en *Lego SW*. Podrás usar el dinero recaudado en cada nivel para comprar trucos y personajes extras, así como para diseñar tu propio engendro (¿qué opinas de nuestro esqueleto pechitierno?) y admirar los restos arqueológicos que hayas recuperado hasta el momento.



VAGOS Y VAGONETAS
LA HUIDA EN VAGONETA DE EL TEMPLO MALDITO PODÍA HABER DADO MÁS DE SÍ QUE ESTE PASEO DONDE SÓLO HAY QUE ACCIONAR EL CAMBIO DE VÍA_



LEGO STAR WARS THE COMPLETE SAGA

LEGO INDIANA JONES LA TRILOGÍA ORIGINAL

LEGO FOOTBALL MANIA (PS2)





CONCLUYENDO

Aunque la oferta de personajes es inferior a la del último Lego SW, su mecánica sigue infalible. Es probarlo y no parar de jugar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	PS3 / XBOX 360 GLOBAL	Wii GLOBAL
7,0	8,2	9,0	8,7	8,7	8,7

En Xtreme somos absolutistas. Fans de los absolutos. Blanco, negro. Y nos gustan los dieces. Los buenos juegos. Los perfectos.



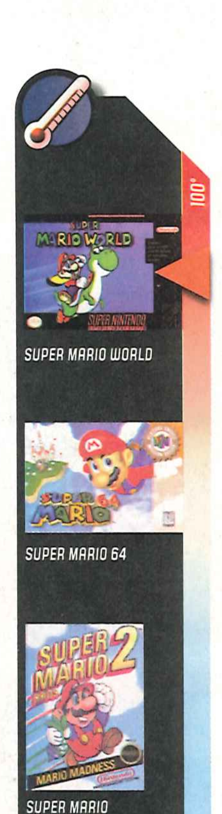
ELECTRIZANTE IGGY KOOPA ES EL PRIMER BOSS DE SMW... Y SÍ, SE LLAMA ASÍ POR IGGY POP. COSAS DE LOS MARIOS



FANTASMAS EL BIG BOO TRANSLÚCIDO DEJÓ CON LA BOCA ABIERTA (Y MENOS VIDAS) A MUCHOS INCAUTOS

_KUN

SUPER MARIO WORLD



ASÍ SE ESTRENA UNA CONSOLA: NINTENDO ENTRÓ ARRASANDO EN LOS 16 BITS CON UN MARIO INAGOTABLE QUE NO ESTABA DISPUESTO A DEJARSE AVASALLAR POR LA "FÓRMULA SONIC".

Tras haber exprimido el jugo a la **NES** con *Super Mario Bros. 3*, juego que marca el canto del cisne de los 8 bits nintenderos, **Miyamoto** recibió el encargo de poner a punto el tardío lanzamiento de la **Super NES** (**Super Famicom** para los puristas). Llegaban tarde a la siguiente generación, abanderada por una consola negra y un puercoespín azul que osaba subirse a los bigotes del género estrella de **Nintendo**. **Shigeru Miyamoto**, hombre para todo de la compañía ya por entonces, delegó los trastos de dirigir en **Takashi Tezuka** y se pusieron manos a la obra con lo que sería el Mario definitivo en dos dimensiones: ***Super Mario World***. Porque, en aquellos tiempos, queridos niños, las consolas debutaban con títulos de los que dejan huella...

Dicho y hecho, los dos genios nintenderos se pulieron en un tiempo de desarrollo irrisorio un plataformas que contestó a *Sonic* con señorío: nada de acelerar el juego, nada de hacerlo más «oscuro» -los Mario son de por sí bastante retorcidos, si se fija uno en su lógica interna- o más *cool*. ***Super Mario World*** reivindicó todos y cada uno de los componentes de la «magia Mario» (la aparente infantilidad, el color, el absurdo, la fantasía) y los utilizó como lienzo para un plataformas de control inmaculado, niveles a porrillo, y redefinición de las normas del juego. La jugada les salió de 10.

«Pasa por una tubería»

Los juegos de Mario son oníricos por definición. La cantidad de referencias a estados alterados de conciencia, a estar «al otro lado», a atravesar puertas de la percepción y beber de las fuentes de **Lewis Carroll** hacen sospechar que Mario es un *alter ego*, un niño interior, una vida paralela en la que sumergirse y olvidarse de todo. Hasta los elementos de conflicto resultan de una *naiveté* candorosa desde la exposición al desenlace, más de cuento de preescolar que de epopeya: «*Mario, la Princesa ha sido secuestrada (otra vez)*», comienza el juego, guiñando el ojo al iniciado, y despreocupando con una sonrisa al novato. Y ***Super Mario World*** es -mucho más que *Mario 64*, por ejemplo- la culminación de esas premisas, y posee una lógica interna que no se esfuerza en explicar ni hacer convincente, sino en la seducción, algo esencial en un mundo como el de los videojuegos.

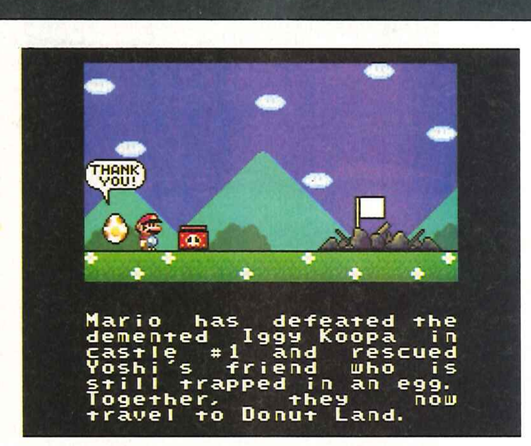
Así se presenta el mundo de Mario -que por algo se llama así el juego, aunque esta entrega se salga del Reino del Champiñón para irse a la Tierra de los Dinosaurios: qué más da-, que se divide en regiones que podían estar sacadas del cancionero lisérgico de los **Beatles**, pero que no podrían aparecer en otro sitio: el Domo de la Vainilla, las Llanuras del Donut (recicladas después en Mario Kart)... La portada es un festival de letras en colores primarios y chillones en los que sólo se muestra a un Mario con una capa amarilla, jugando a ser superhéroe, subido en un dinosaurio majete, *pasándolo bien*. Y ésa es la filosofía que en **Sega** atacaban, lo que en **Nintendo** no sabían defender más que a golpe de juegos y lo que, en plan **Felipe II**, por su incapacidad para defenderse, fue la causa de la Leyenda Negra de Nintendo: «*sólo hacen juegos para niños*». Y en ésas seguimos, por cierto.

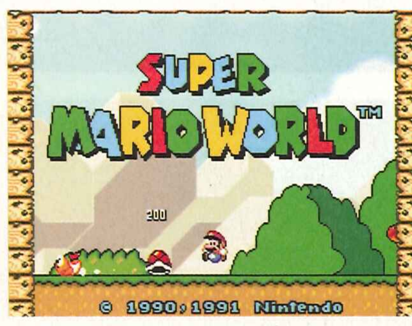
Super Mario World fue la contestación, el puñetazo encima de la mesa de **Miyamoto**:

SUPER MARIO WORLD

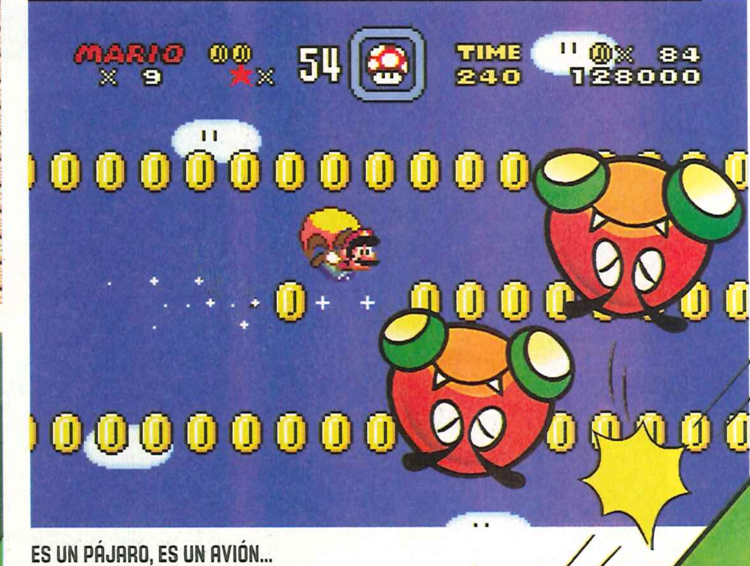
SNES

_GÉNERO MARIO EN EL CIELO CON DIAMANTES
_PAÍS JAPÓN _COMPAÑÍA NINTENDO
_DESARROLLADOR NINTENDO
_DISTRIBUYE NINTENDO
_JUGADORES 2 _ON-LINE NO
_TEXTOS INGLÉS _WEB WWW.NINTENDO.ES

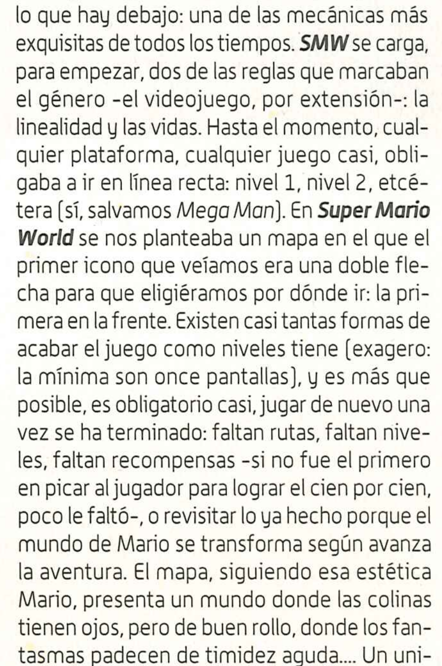








ES UN PÁJARO, ES UN AVIÓN...
Mario salta, corre, escupe fuego, gira como una peonza, vuela, y tiene un dinosaurio. Si esto fuera un cómic Marvel, vencería a Los Vengadores sólo con el bigote.

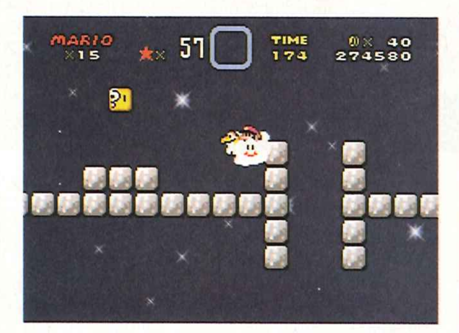


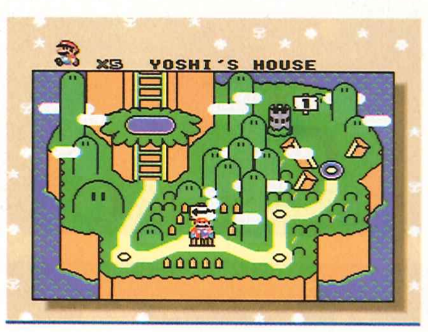
es mi criatura, y así la he parido. Acentuada hasta el extremo, y jugando con los cánones para que no quede más remedio que fijarse en lo que hay debajo: una de las mecánicas más exquisitas de todos los tiempos. ***SMW*** se carga, para empezar, dos de las reglas que marcaban el género -el videojuego, por extensión-: la linealidad y las vidas. Hasta el momento, cualquier plataforma, cualquier juego casi, obligaba a ir en línea recta: nivel 1, nivel 2, etcétera (sí, salvamos *Mega Man*). En ***Super Mario World*** se nos planteaba un mapa en el que el primer icono que veíamos era una doble flecha para que eligiéramos por dónde ir: la primera en la frente. Existen casi tantas formas de acabar el juego como niveles tiene (exagero: la mínima son once pantallas), y es más que posible, es obligatorio casi, jugar de nuevo una vez se ha terminado: faltan rutas, faltan niveles, faltan recompensas -si no fue el primero en picar al jugador para lograr el cien por cien, poco le faltó-, o revisitar lo ya hecho porque el mundo de Mario se transforma según avanza la aventura. El mapa, siguiendo esa estética Mario, presenta un mundo donde las colinas tienen ojos, pero de buen rollo, donde los fantasmas padecen de timidez aguda.... Un universo donde el jugador sólo tiene el dominio absoluto sobre una cosa: el propio Mario. Y, a partir de él, a cambiar el mundo, a abrirlo para disfrutar de más novedades.

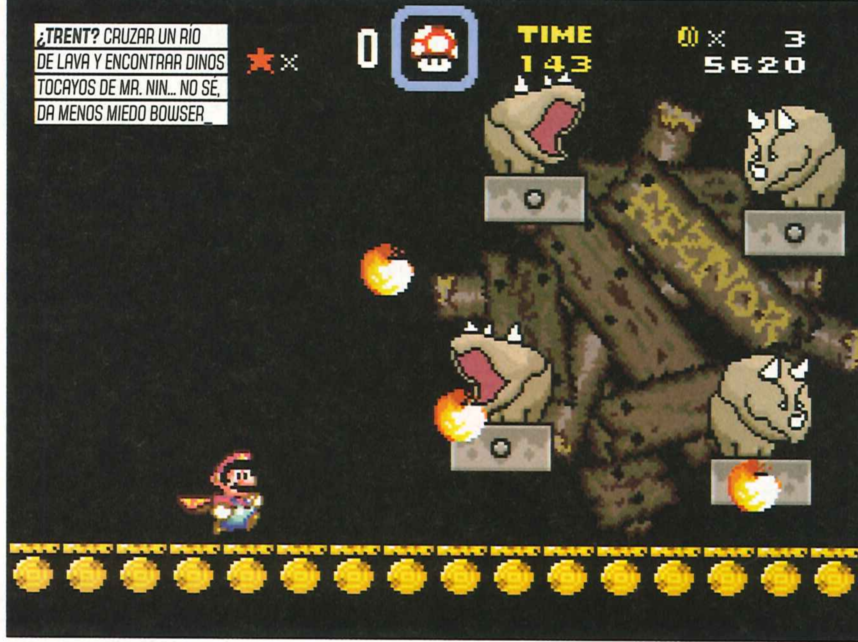
De ahí lo de las vidas: es bastante factible que un jugador mediocre obtenga 50 o 60 vidas en un par de horas. La muerte no es un obstáculo, ni una penalización, sino un *try again* sin mayores consecuencias: que nada obsta- ➲











¿TRENT? CRUZAR UN RÍO DE LAVA Y ENCONTRAR DINOS TOCAYOS DE MR. NIN... NO SÉ, DA MENOS MIEDO BOWSER_





FALSAS 3D TODO ESTÁ CONCEBIDO PARA ENGAÑAR AL JUGADOR Y ROMPER LO BIDIMENSIONAL_





YOSHI KINTE MUCHAS PERRERÍAS TIENE QUE HABERLE HECHO BOWSER PARA QUE ACEPTE EL RÉGIMEN DE SEMIESCLAVITUD AL QUE LE SOMETE EL BWANA MARIO_

➲ culice la exploración de este mundo, ni mucho menos insulte al jugador. La característica principal de ***SMW*** es que uno sólo compite contra sí mismo: de ahí que los Mario sean tan proclives a los *speed-runs* que pueblan Youtube.

«Creerá que un hombre puede volar»

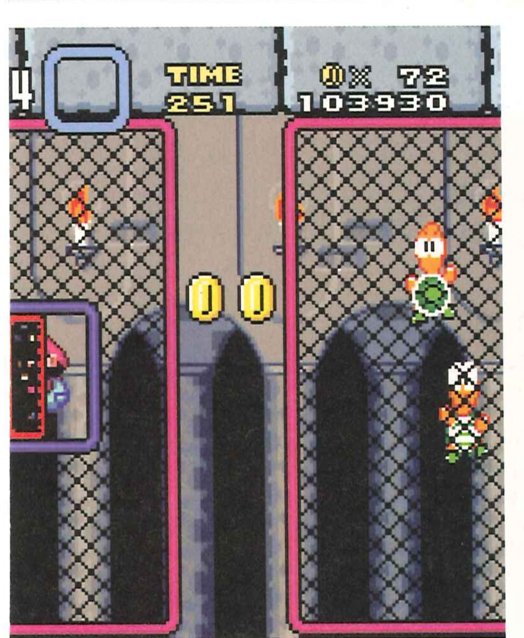
Si hasta ahora, **Miyamoto** -como todo creador de 8-bit- había sido un mago de la limitación técnica, se nota que la **Super Nintendo** es la máquina que le hace feliz, que le permite desmelenarse. El aspecto gráfico de ***Super Mario*** no ha envejecido un ápice a día de hoy. Es una estética basada en el colorido y la geometría simple, llena de formas curvas, de elementos animados que levanten la sonrisa, que juega con los sentidos para sugerir una profundidad tridimensional ficticia (o no: aquí están las semillas de los *Paper Mario*). Qué demonios, es la puñetera disneylandia de los videojuegos: todo de buen rollo y todo pensado para que te lo tragues sin rechistar, y además des las gracias por tanta idea loca. El elemento exclusivo del juego, por ejemplo: una simbólica pluma dota a Mario de una capa imposible -que es de coña, vamos: un trapo amarillo y arriba la imaginación- con la que volar en unos mapeados de tamaño descomunal y trufados de secretos en los que entrar varias veces (no es baladí que el juego puntúe como niveles completados las diversas salidas de una misma pantalla), y que se hacen por placer más que por completismo.

O el propio Yoshi: una mascota para Mario, que puede ser un dragón, un dinosaurio, la versión infantil de Godzilla (esas escamas dorsales, ese poder de estampar...), o todo a la vez. Yoshi aumenta la sensación de libertad: llegamos más lejos, volamos más alto, somos prácticamente invulnerables y, si se pierde, no pasa nada: hay una pantalla en la que cogerlo, y volver a intentarlo porque, hey, así es el mundo de Mario y, por ende, así es **Nintendo**: nuestros títulos de lanzamiento son declaraciones de intención (hasta en la **Wii** han sido honestos). Pero hablábamos de mecánica desnuda: si no hay problemas de vida, si somos invencibles casi todo el tiempo, si somos superhéroes de un precioso sueño, qué nos queda: otra vez, el mundo de Mario, tan violento como inofensivo.

Volví a jugarlo entero para esta ocasión y, señores, requiere más horas para conseguir el



FESTIVAL CROMÁTICO La paleta del juego (y de la SNES) es un festival de alegría. Desde el primer píxel hasta el mapa exterior, todo en SMW incita al buenrrollito ONG. La Megadrive era más de machos.





100% que la mayor parte de títulos que salen hoy día al mercado. Nada menos que 72 pantallas y 96 rutas con una diversidad inaúdita: pantallas submarinas, niveles entre nubes, carreras contra el tiempo o contra el scroll automático, toboganes en los que pasarlo en grande, cuevas de mal rollo, casas de fantasmas... E impresiona todavía: no hay dos niveles repetidos, no hay dos mecánicas juntas -el juego está pensado de tal modo que todos los niveles adyacentes se juegan de distinta forma-, no hay espacio para el aburrimiento. Para comparar, he compartido las horas con *Super Mario Bros 3*, con *Yoshi's Island* -el indigno, aunque precioso «Super Mario World 2», y el entrecomillado va aposta- y con *New Super Mario Bros.* Aunque los tres son títulos técnicamente impecables, que chupan todo lo que la máquina les ofrece, no aguantan la comparación con un título que lleva 17 años a sus espaldas, por esto que escribía: por la cantidad desmedida de creatividad que salpica todo.

Pero el viejuno ***Super Mario World***, lastrado por su condición de debutante, resiste a todo por tres condiciones, que son las que diferencian a un juego de 10 de los demás: un carisma arrollador, una experiencia que no envejece fácilmente -control perfecto igual a juego infinito, sería la fórmula-, y un tributo de sus creadores a lo que están haciendo (y en esto incluyo a **Koji Kondo**, que apenas escribió material nuevo para la partitura de la saga, pero que exprime el famoso chip de sonido de **Kuratagi** para **SNES** hasta niveles impensables: ecos, juegos de frecuencias, *tempos* que se amoldan al nivel que se visita...). Ignoro cuáles serían las condiciones de desarrollo de estos titanacos del videojuego, pero lo que sí denota cada línea de código, es que la gente que lo hizo era gente feliz y brillante.

EL DISEÑO DE NIVELES ESTÁ PENSADO PARA QUE NO SE REPITAN DOS SITUACIONES: ES IMPOSIBLE ABURRIRSE EN EL MUNDO DE SUPER MARIO

RAZONES DE 10

1 SUPER MARIO
El debut del fontanero en **Super NES** lo tenía muy claro: los superhéroes de verdad llevan capa.

2. LIBERTAD
Vale, no es *GTA*, pero una vez completado, cerca le anda. Los niveles de ***Super Mario World*** forman un mundo fantástico y coherente que da gusto explorar.

3 KOJI KONDO
El músico se luce con el chip de sonido de la **SNES**: convierte un sólo tema en banda sonora. Y de regalo, el clásico tema principal de Mario como huevo de Pascua.

4 RELACIONES LÍMITE
¿Quién es la madre de los retoños de Bowser? ¿Por qué resaltan el «otra vez» en el secuestro de Peach? ¿Por qué Mario maltrata a Yoshi a puñetazo limpio?

5 MODO 7...
...y otros efectos con los que **SNES** marcaba paquete vía *hardware*, incluyendo nieblas y Boos translucidos. «**Pobre Sega**», dijimos.

6 LOS YOSHIS
Los protopokémon: de colorines, habilidosos, ovíparos, con zapatos rojos, arrojados al vacío sin piedad para llegar a ese punto secreto...

7 WONDERLAND
El mundo de Mario bebe de **Lewis Carroll** como nunca y se transforma según avanza la aventura.

8 KOOPA KIDS
Mario también se atreve con los niños pequeños de Bowser, venidos de *SMB3*. El lado oscuro del fontanero, otra vez al descubierto.

9 TAKASHI TEZUKA
Alter ego de **Miyamoto**, debuta en la dirección con ***Super Mario World***, y firma después ***A Link to the Past***. Nintendo, país de genios.

10 ES MUY FÁCIL...
...si lo intentas. Super Mario World es un festival de vidas, ítems y caricias al jugador, que respira aliviado: la crueldad de los 8 bits ha muerto, sin que empeore el título.

CONCLUYENDO

Pocas veces un título debuta explicando de una forma tan fascinante qué máquina se ha llevado uno a casa. Tal vez el mejor Mario. O el que mejor define la esencia de una apuesta y de una filosofía, más allá de si es 2D ó 3D.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
9,6	9,8	10	9,8	10



AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT

POEMARIO XTREMO



NUESTROS LECTORES NO SON CUALQUIER COSA. SON JUGLARES. SON RAPSODAS. SON LA LECHE.

Hace un par de números organizamos una encuesta en la que, aparte de recabar respuestas de los lectores, queríamos comprobar su talento lírico. Así que aparte de los típicos «¿A quién quieres más, a papá o a mamá?» que han llevado a auténticas peleas de gatas entre redactores necesitados de amor, hemos acabado con una antología poética digna de colegio para niños problemáticos que pasará a los anales del lirismo atroz. Pedíamos un limmerick, composición en la que dos versos largos riman entre sí, dos cortos riman entre sí y uno último largo rima con el primero. Hemos de decir que la métrica no es lo vuestro: casi nadie ha escrito un limmerick de verdad. Pero por lo demás, perfecto: mirad qué disparates nos envían los cinco ganadores. Enhorabuena.

Simpáticos y queridos redactores de Xtreme
Qué larga se hace la espera cada mes
Lo retro es mi éxtasis
Gracias por vuestros análisis
Desde que nació Xtreme, este sector parece menos gris

(Alfredo José Fajardo, Albacete)

Hay cosas que hacen ganar un premio ya de partida. En este caso, el poema de **Alfredo José** no era de nuestros predilectos, pero cualquier objeción que se pueda poner a su pieza queda automáticamente anulada con los versos segundo y tercero: «*Lo retro es mi éxtasis / Gracias por vuestros análisis*». Toma castaña marimanuela. «*Lo retro es mi éxtasis / Gracias por vuestros análisis*». No nos cansamos de repetirlo.

Un buen día nació Superjuegos Xtreme
Se trata de la crème de la crème
Es la revista más radical
Pero con background de verdad
Y a quien no le guste, que se vaya a la "em"

(Jorge Prófumo Galán, Sant Boi de Llobregat, Barcelona)

Rimar **Xtreme** con «*crème*» nos lleva a uno de los grandes dilemas de nuestra publicación: ¿se pronuncia «*Extreme*»?, ¿se pronuncia «*Extrim*»?, ¿se pronuncia «*Extrem*»? **Jorge** ha optado por la última, y no contento con ponerse francófono en el segundo verso, lleva a cabo un arriesgado retruécano en el remate. Tan arriesgado que hemos tenido que leerlo cuatro veces para entenderlo.

Con el corazón en un puño
Engullo cada Xtreme con orgullo
Mes tras mes,
Fanboys que os den
Muy mucho por el c...

(Diego Cambre, A Coruña)

Diego opta por un estilo minimalista, pero de indudable impacto lírico. Ese «*Mes tras mes*» de sólo tres sílabas, ese «*muy mucho*» del último verso que refuerza con una potente repetición el mensaje global, esos versos cortos pero con los acentos extraordinariamente colocados, ese desordenar las palabras en busca de la sonoridad perfecta, ese «*que os den por c...*» tan bien traído...

Por las notas les gusta tocar los cojones
Ser un fanboy es lo que tiene
Una estupidez más grande que los pies de Tones
Put... fanboys sin pene
Y el mes que viene, riámonos de esos cabrones

(Juan Gil, Puerto Sagunto, Valencia)

Juan padece un caso de Síndrome de Tourette avanzadísimo que le lleva a meter en una veintena de palabras un elevado porcentaje de expresiones malsonantes, algunas de ellas rimando entre sí. Reírse de los *fanboys* también le hace ganar puntos de cara a la galería. Recordad, amigos: palabrotas + burla de los supervillanos + rima consonante = caballo ganador.

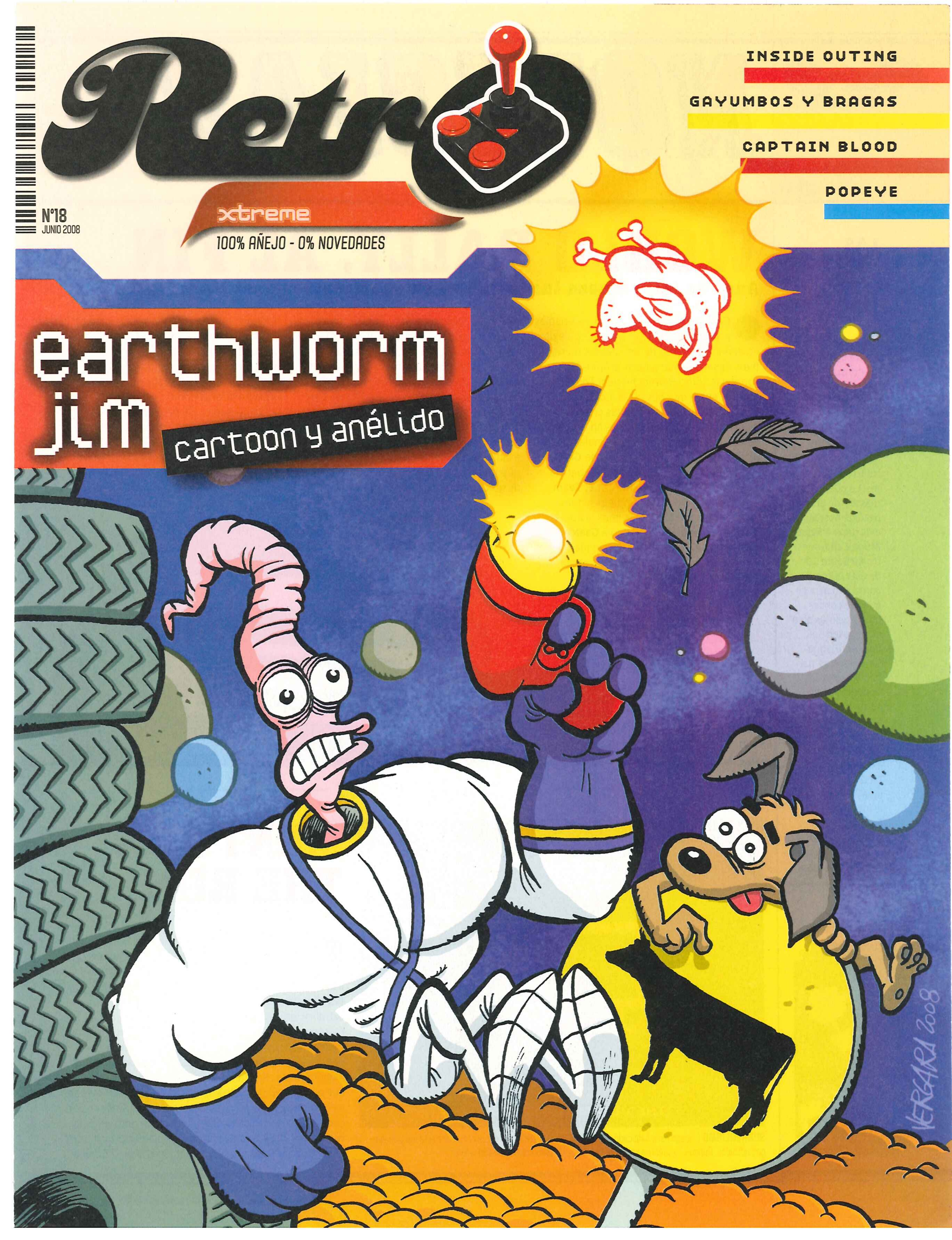
Xtreme, tus redactores son cojonudos
Al igual que el rock para los melenudos
Tu labor es del carajo
Pero critican tu trabajo
¡Tú pasa de ellos y sigue tan concienzudo!

(Francisco Javier Castaño, Puerto Santa María, Cádiz)

Francisco Javier es otro que nos conoce como si nos hubiera parido: carajo + trabajo, cojonudos + melenudos... claro que sí, apelando a los conceptos clave que rigen nuestra existencia. Si al final van a tener razón en los foros, y somos más previsibles que la agenda de **Melogasoil** un viernes noche.

LOS GANADORES SE LLEVAN A CASITA UN FASTUOSO PACK DE JUEGOS, CEDIDOS AMABLEMENTE POR PROEIN Y VIRGIN PLAY: THE CON PARA PSP, TOMB RAIDER ANNIVERSARY PARA PSP Y EL LIBRO DE ARTE DE PERSONA 3_





Retro
xtreme
Nº18
JUNIO 2008
100% AÑEJO - 0% NOVEDADES
INSIDE OUTING
GAYUMBOS Y BRAGAS
CAPTAIN BLOOD
POPEYE
earthworm jim
cartoon y anélido
VERGARA 2008

LAS COSAS, COMO HAN SIDO
_JOHN TONES

Hace unos días agarré unas cuantas consolas viejas y las conecté de nuevo. Soplé los cartuchos, estiré los cables, pasé un pañito húmedo por los transformadores. Lo bueno fue más allá de un tripazo de nostalgia o de jugar a ***Super Mario Land***, nuestro **10 Sobre 10** de este número, con el pad para el que fue concebido. Fue más bien el manoseo del *hardware*, sopesar *cassettes*, palpar de nuevo las etiquetas de los cartuchos, abrir las cajas recopilatorias de varios juegos. Fue una experiencia más táctil que lúdica. Igual la gracia de la magdalena de **Proust** no está en el sabor, sino en el ruido que hace al sacarla del envase.

_ILUSTRACIÓN POR BERNARDO VERGARA



WORLD RALLY, AL FIN

Años de infructuosa lucha contra su encriptación y un final feliz

Gaelco es una de las pocas compañías españolas que supo colarse con éxito en el duro mercado de los salones recreativos desarrollando juegos propios. Suyas son joyas como *Biomechanical Toy* o *Big Karnak*, entre muchas otras. Como con toda la producción arcade, las creaciones de la compañía barcelonesa eran objeto de deseo de aficionados a la emulación de todo el mundo, pero los juegos de **Gaelco** siempre han presentado una dura batalla a los desarrolladores del **M.A.M.E. Team**, especialmente por su complejo sistema de encriptación. Sin ir más lejos la encriptación de ***World Rally*** le llevó a **Gaelco**, al margen del desarrollo del propio juego, la friolera de ocho meses de duro trabajo. Su

CON UN POCO DE SUERTE NO SERÁ LA ÚLTIMA COLABORACIÓN

efectividad queda demostrada cuando en 2008, quince años después de su lanzamiento, ha sido la propia **Gaelco** quien ha tenido que distribuir, de forma totalmente gratuita, las ROMs de ***World Rally*** desencriptadas, sin que nadie ajeno consiguiese realizar la hazaña de romper la protección del chip Dallas. Su inclusión en **M.A.M.E.** no se ha hecho esperar, y de la mano del también español **Manuel Abadía** (entre otros colaboradores), el juego funciona perfectamente a partir de la versión **125u1**. Esto abre parcialmente las puertas de la emulación de otros títulos que funcionaban con el mismo *hardware*, aunque la encriptación es independiente para cada título, por lo que depende de **Gaelco** el liberar las ROMs desencriptadas de otros juegos. Algo que podría no producirse dado el descaro de algunos personajes de la red, tal como se extrae de las palabras de la propia **Gaelco**: «*debemos censurar y aislar a aquellos oportunistas que ya están pensando a través de los foros como convertir la generosidad de Gaelco SA en un negocio lucrativo para ellos (...) Estas personas convertirán dicha generosidad en recelo, con lo cual las próximas colaboraciones podrían verse afectadas*». ¿Nos libraremos algún día del tópico de la picaresca? **_Chaiko**



REMAKE DEL MES



SURREALISMO El juego está salpicado de un humor muy particular, fácil de rastrear hasta los videojuegos actuales. Aunque... ¿cuántas veces se ha visto a un topo volando con un jet-pac?

MONTY ON THE RUN

http://www.auld-games.co.uk/auldbl0g/?p=14

Monty gozó de una gran popularidad en los ochentosos ordenadores de 8 bits. Con cinco juegos oficiales desarrollados a lo largo de seis años (*Wanted: Monty Mole, Monty Is Innocent, Monty On The Run, Auf Wiedersehen Monty*, e *Impossamole*), Monty traza un extraño camino de éxitos y reinvenciones que pocas mascotas serían capaces de soportar. Este *remake* se muestra fiel con respecto al juego original, excepto en una cosa: se elimina por completo el *freedom kit* que el jugador debía elegir al comenzar, algo acertado dado que en realidad se trataba de una rudimentaria forma de luchar contra la piratería. Por lo demás, los gráficos están completamente redibujados, y la gloriosa sintonía de la versión para **C64** ha sido recreada con amor extremo por **Press Play On Tape**. Monty no merecía menos. **_Chaiko**

CONSÍGUELO...

POR CORREO

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a:

GAME-CentroMAIL.
C./Virgilio 9.
Ciudad de la Imagen
Pozuelo de Alarcón.
28223 Madrid.

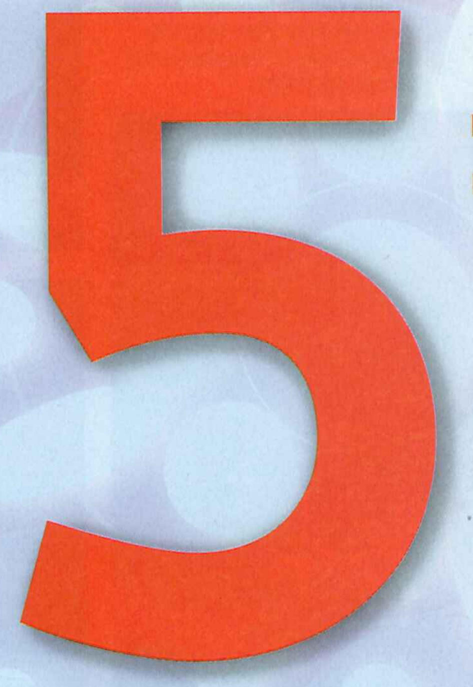
En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

EN TU TIENDA

Dirígete con este cupón a tu tienda **GAME-CentroMAIL** más cercana.

Para más información llama al **902 17 18 19.**

DESCUENTO DE

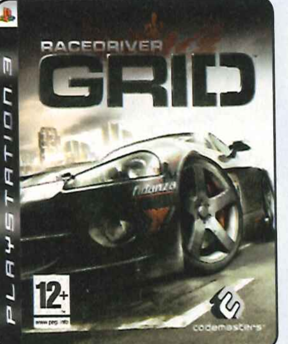


AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

PS3



PVP RECOMENDADO
69,95 €
SÓLO PARA xtreme
64,95 €



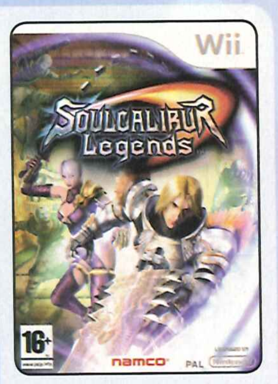
PVP RECOMENDADO
69,95 €
SÓLO PARA xtreme
64,95 €

PSP



PVP RECOMENDADO
39,95 €
SÓLO PARA xtreme
34,95 €

WII



PVP RECOMENDADO
59,95 €
SÓLO PARA xtreme
54,95 €

XBOX 360



PVP RECOMENDADO
64,95 €
SÓLO PARA xtreme
59,95 €

CORTA POR LA LÍNEA DISCONTINUA

CUPÓN DE PEDIDO

GRAND THEFT AUTO IV

☐ AÑADIR AL PEDIDO



RACE DRIVER GRID

☐ AÑADIR AL PEDIDO



EVERYBODY'S GOLF 2

☐ AÑADIR AL PEDIDO



SOUL CALIBUR LEGENDS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NINJA GAIDEN II

☐ AÑADIR AL PEDIDO




NOMBRE ______ APELLIDOS ______
DIRECCIÓN ______ Nº ______ PISO ______
POBLACIÓN ______ CIUDAD ______ CÓDIGO POSTAL ______
TELÉFONO ______ NIF ______ EMAIL ______

☐ **CONTRA REEMBOLSO URGENTE**
ESPAÑA 4,90 € // BALEARES 5,90 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 2008







¡¡¡VACA VA!!! Uno de los momentos más recordados, durante los primeros compases del juego, es el lanzamiento de una vaca a la estratosfera.







_CHAIKO

earthworm jim

Hay gusanos y gusanos, y este no es de los que se arrastran. Esta es la historia del gusano más laureado y divertido de los videojuegos.

David Perry puede estar atravesando un bache en su carrera profesional tras culminar un par de juegos regulares basados en el universo de *The Matrix*, pero durante mucho tiempo fue una de las mentes más brillantes del mundo del videojuego. Empezó a destacar trabajando en juegos para **MegaDrive** como *Terminator, Robocop Vs. Terminator, Aladdin* (no confundir con la también gloriosa versión de **Capcom** para **SNES**), o *El Libro de La Selva*. En ellos mostraba una capacidad especial para crear juegos con un alto contenido en acción basados en plataformas, y son vitales para comprender su posterior trabajo en ***Earthworm Jim***. Aquellos, sin embargo, eran franquicias ajenas, y le picaba el gusanillo (jeje) de trabajar en ideas desarrolladas partiendo de cero. Es entonces cuando decide desligarse de **Virgin Interactive** y fundar **Shiny Entertainment** llevando consigo a sus mejores colaboradores. Allí daría vida a juegos tan brillantes y revolucionarios como *Wild 9, MDK, Messiah*... y ***Earthworm Jim***, el primero de todos.

La versión original de ***Earthworm Jim*** es la que se desarrolló para **MegaDrive**, aprovechando la experiencia acumulada por **David Perry** con sus anteriores trabajos para esa consola, aunque apenas dos meses después apareció una versión para **SNES**. Desde el primer momento, ***Earthworm Jim*** entra por los ojos del jugador: el trabajo artístico del juego es delirante, con un colorido excepcional, y unos gráficos detalladísimos tanto para los personajes como para los propios niveles del juego. Cualquiera que se enfrentase a ***Earthworm Jim*** en 1994 se encontraba con bolas de pelo con afilados dientes y ojos inyectados en sangre, vacas voladoras, hámsters desproporcionados, mucosidades con conciencia, y mil delirios más surgidos de la mente enferma de **Douglas TenNapel**, que con ***Earthworm Jim*** consigue crear tal vez el mejor de los reconocimientos posibles a la estética *cartooniana* y su sentido de la comedia, cosas que chorreaban por cada poro de cada píxel (algo que, por cierto, también se extiende a los efectos de sonido, con voces prestadas por el propio **TenNapel**). La animación de ***Earthworm Jim***, a cargo de **Mike Dietz**, merece una mención aparte, y es que fue creada como si de una serie de animación vetusta se tratase, dibujando a mano cada *frame* de animación, utilizando una técnica que bautizaron con el nombre de **Animotion** y que volverían a utilizar en ***Earthworm Jim 2***.

La cuarta mente privilegiada que contribuyó a que ***Earthworm Jim*** se saliese de la norma es nada menos que **Tommy Tallarico**, hoy día un afamado compositor con casi tres centenares de bandas sonoras para videojuegos a sus espaldas, algo que le ha valido un récord **Guinness**. En su currículo destacan las bandas sonoras creadas para *Metroid Prime, Advent Rising, Aladdin*, o *Mortal Kombat*, entre muchas otras. La creada para ***Earthworm Jim*** consigue reafirmar la atmósfera absurdista y alocada que proponen los gráficos, formando un todo indivisible: el mejor ejemplo de ello está en el segundo nivel, con ambientación infernal reforzada por la tétrica banda sonora y unos dolorosos efectos de sonido... algo que sólo se mantiene durante el inicio del nivel para después dar paso a una alegre tonadilla.

El sentido del humor de ***Earthworm Jim*** es algo desligado de sentidos como la vista y el oído y de cuestiones técnicas, y centrado en generar una empatía entre Jim y el jugador. Los amantes de las historias grandilocuentes y los diálogos sosainas no encontraron en ***Earthworm Jim*** un juego estimable, y es que su propuesta apela al sentido de la diversión puro y duro: hay personajes con nombres como Princess What's-Her-Name (la inevitable princesa en apuros a la que hay que rescatar, argumento básico del juego), Queen Slug-For-A-Butt (la malvada reina), Evil the Cat, Major Mucus, Bod The Killer Goldfish, Profesor Monkey-For-A-



EARTHWORM JIM
(MEGA CD)

EARTHWORM JIM
(GAME BOY)

EARTHWORM JIM
(GAME GEAR)

EARTHWORM JIM
(PC)

Head, Eyeballs That Ate Cleveland... Y eso suponiendo que controlar a un gusano de tierra llamado Jim metido en un supertraje aderezado con superarmas no fuese de por sí lo bastante alocado. Cuando en un juego de ambientación espacial uno de los enemigos a los que hay que enfrentarse son unos malvados abogados, quedan pocas dudas respecto al sentido del humor de alto calibre que gasta ***Earthworm Jim.***

El estilo de juego es el de un plataformas de acción al uso, con un desarrollo bastante lineal y que supone uno de los puntos flacos del juego. Aquí y allá hay pequeños *puzzles* y minijuegos, también basados en plataformas, y algún nivel rupturista como el del memorable combate contra el moco, pero la norma general es la de recorrer los niveles dando saltos y disparando a todo bicho viviente, mientras se recoge energía que mantenga en funcionamiento el traje de Jim.

Al margen de los consabidos saltos y disparos, incluyendo las armas especiales -alguna específica de algún nivel concreto-, Jim puede aprovechar su condición de gusano combinada con una empatía que liga al traje con su cuerpo, de manera que el traje puede usar al gusano como látigo para golpear a los enemigos, o bien para balancearse como si de una liana se tratase. Entre un nivel y otro hay que enfrentarse a una suerte de nivel de conducción espacial, esquivando asteroides y recogiendo combustible mientras se evita ser ➲

EARTHWORM JIM
(SNES)

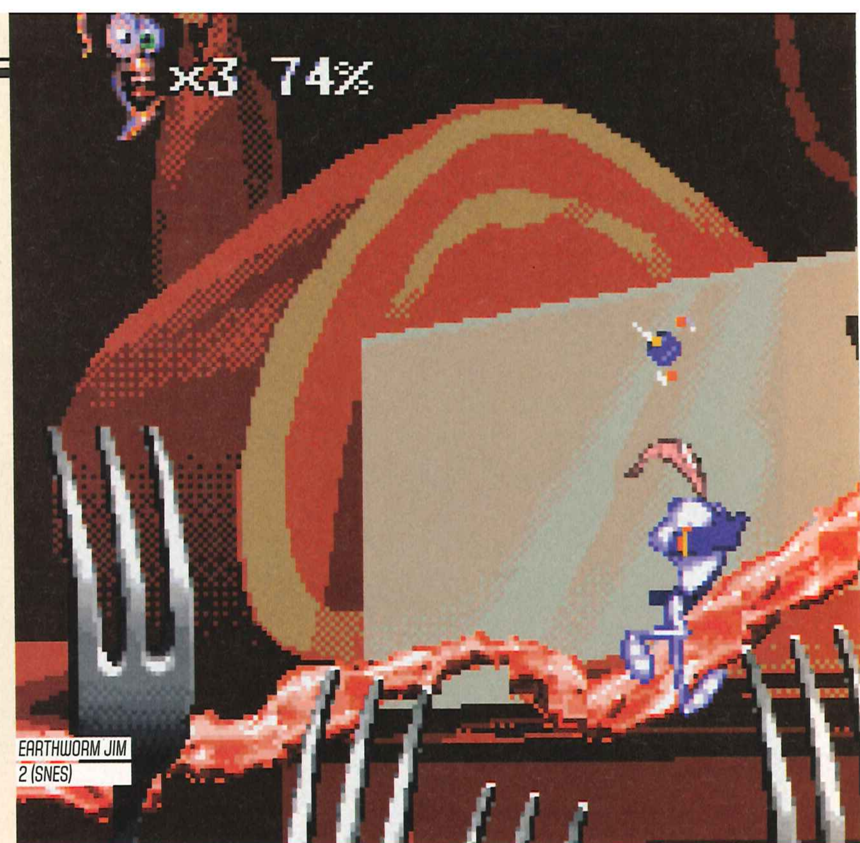
EARTHWORM JIM
(SNES)

use your head!

Puestos a rescatar princesas, lo menos que se puede pedir es que sea divertido















alcanzado por Psy-Crow, villano del juego. El control no es especialmente acertado en lo que al disparo se refiere, y para rematar el asunto no permite cambiar entre armas antes de agotar la munición. Estos aspectos tienen una incidencia clara en la dificultad del juego, aumentandola de forma artificial en un juego que con un poco más de mimo en el control habría sido bastante más disfrutable, y menos frustrante en los pasajes más elaborados. No obstante, el glorioso diseño de niveles, enemigos y jefes finales, y sobre todo las gotas de humor (inolvidable el primer lanzamiento de vaca), convierten a ***Earthworm Jim*** en un juego extremadamente rejugable, a pesar de la ausencia de opciones para guardar la partida o un sistema de *passwords*.

Earthworm Jim combina elementos acertadísimos con pequeñas pegas, lo cual lo convierte en un juego muy estimable, sin duda entre lo mejor del género, pero claramente mejorable.

Al margen de las versiones para **MegaDrive** y **SNES**, ***Earthworm Jim*** cuenta con una edición especial para **Mega CD** con niveles extra intercalados, y una ligera mejora del aspecto audiovisual. Esta misma versión se lanzaría después en **PC**. Aparecieron también, con el paso del tiempo, versiones menores para **Game Boy** y **Game Gear**, así como una versión para **Master System** de más que dudosa legalidad y olvidable calidad, y como siempre destinada al mercado brasileño. La última conversión fue la más que correcta para **Game Boy Advance**, ya en 2001.

Por una vez ni las secuelas ni el merchandising son indignos: justo lo contrario. Jim puede estar orgulloso.

Explotando el éxito

El éxito de ***Earthworm Jim*** es tal que no tarda en ser exportado a otros medios, con la vista puesta en sus envidiables cualidades icónicas: se crea una serie de televisión por parte de **Universal**, que se mantendría durante dos temporadas en antena expandiendo la cosmogonía del juego sin perderle el respeto en ningún momento; paralelamente se lanza una adaptación de la serie al cómic en el Reino Unido; **Playmates** crea una línea de muñecos con los personajes principales del juego; por último, **Marvel** lanza una miniserie de tres números basada en el juego.

Earthworm Jim no deja de ser un caso curioso, ya que supone un vendaval de originalidad y buen hacer en un momento en el que los juegos de plataformas con mascotas rebuscadas estaba en clara decadencia. Juegos como ***Earthworm Jim*** o *Rocket Knight Adventures*, que combinaban el dominio del género con el rupturismo, podrían haberse establecido como un nuevo *standard* para las plataformas si no se hubiese abusado tanto de la fórmula agotando el interés del público, por un lado, y no hubiesen tenido que enfrentarse a la llegada de las tres dimensiones, por otro, algo que reescribiría las reglas del género. Aún así, **Shiny** no tarda en lanzar una secuela, aprovechando la gran cantidad de ideas generadas y el sorprendente tirón comercial del gusano.

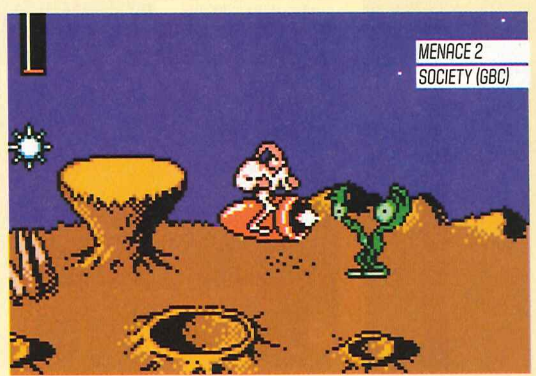
Las Navidades de 1995 contaron con la presencia en los comercios de la secuela de ***Earthworm Jim***. El juego supone una reafirmación del carácter del primer juego, conservando sus grandes valores: excepcional diseño de niveles, apartado artístico de referencia, y un sentido del humor descontrolado que salpica la partida en todo momento. Por otra parte, **Shiny** asume las carencias del juego original, y las subsana en este juego aportando una mayor variedad en su desarrollo (memorables el juego de preguntas y respuestas, o la huída con la cabeza inflada de unos gatos malvados) y refinando el control. Los niveles de la secuela son incluso más alocados que en el juego original, con cosas como un nivel en el que el papeleo burocrático es el enemigo a combatir, o el repulsivo nivel que se desarrolla

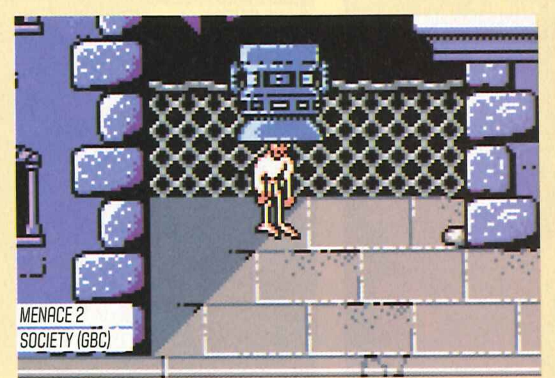




EARTHWORM JIM 2 (MEGA DRIVE)

CONFIANZA CERO Sería una estupidez mostrar un exceso de confianza en el mundo de Earthworm Jim. ¿Un combate contra un pez aprisionado en su pecera? Eso está chupado... ¿o no? Nada es lo que parece.


MENACE 2 SOCIETY (GBC)


MENACE 2 SOCIETY (GBC)


EARTHWORM JIM 3D (N64)

en unos intestinos embadurnados de bilis, con ovejas voladoras como enemigos. De nuevo se crean conversiones, en este caso para las pujantes **Sega Saturn** y **Playstation**, ambas con mejoras audiovisuales. Al igual que la primera entrega, ***Earthworm Jim 2*** aparece también años después en **Game Boy Advance**, con similares resultados a los de la primera entrega.

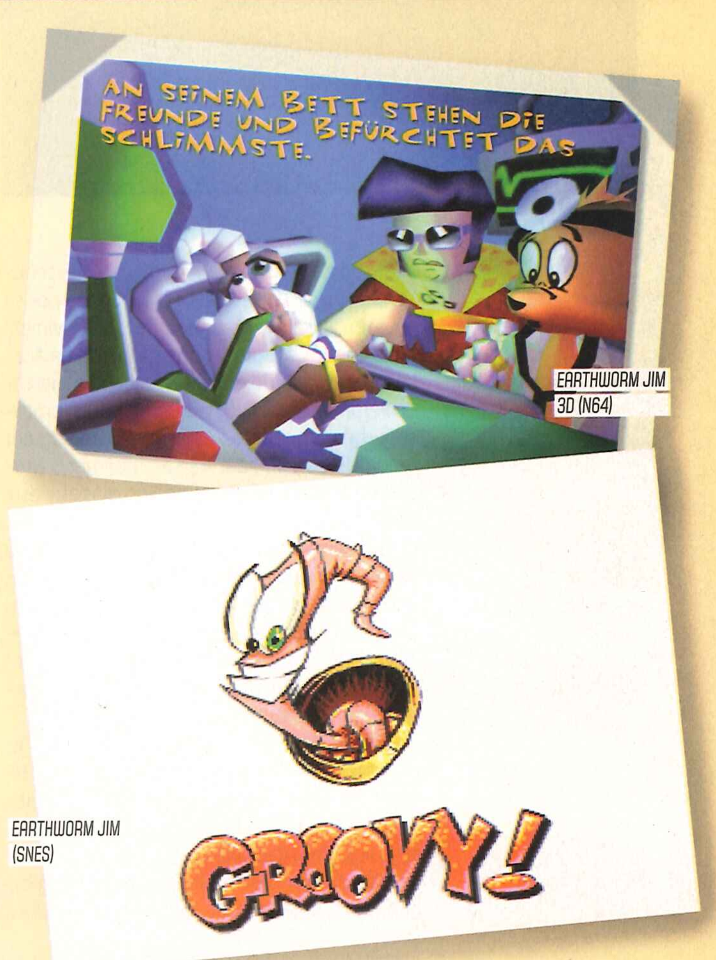
Rastro de babas

A finales de 1999 ve la luz un juego desarrollado en exclusiva para **Game Boy Color**, ***Earthworm Jim: Menace 2 The Galaxy***, que apenas aporta nada a la serie, aparte de un repetitivo sistema de juego que consiste en enfrentarse a un *final boss* cada dos niveles, hasta rescatar, una vez más, a la princesa. Sin estar mal del todo, se resiente del hecho de la falta de capacidad audiovisual de juegos anteriores, lo cual incide directamente en la capacidad del juego para atrapar al jugador dentro de su particular atmósfera.

También a finales de 1999 ve la luz ***Earthworm Jim 3D*** en **Nintendo 64** y **PC**, con un resultado un tanto irregular. La principal pega de ***Earthworm Jim 3D*** es un desarrollo demasiado estirado y conflictivo con muchos cambios de distribuidores, para finalmente acabar lanzando el juego a toda prisa para cumplir con la fecha de lanzamiento propuesta por el último de ellos. A pesar de todo ***Earthworm Jim 3D*** es un buen juego que mantiene intacta la atmósfera y el buen hacer en el diseño de niveles de los dos juegos originales, sin sufrir demasiado con su paso a las tres dimensiones a pesar de los recurrentes problemas de cámara. Desde luego no fue la mejor de las despedidas posibles para el personaje. Curiosamente buena parte del equipo creativo de ***Earthworm Jim***, encabezado por **TenNapel**, fue a formar **The Neverhood, Inc.**, que lanzaría dos juegos verdaderamente sorprendentes como son *The Neverhood* y *Skullmonkeys*, que bien podría considerarse un primo-hermano de ***Earthworm Jim*** por sentido del humor y clase infinita en el diseño.

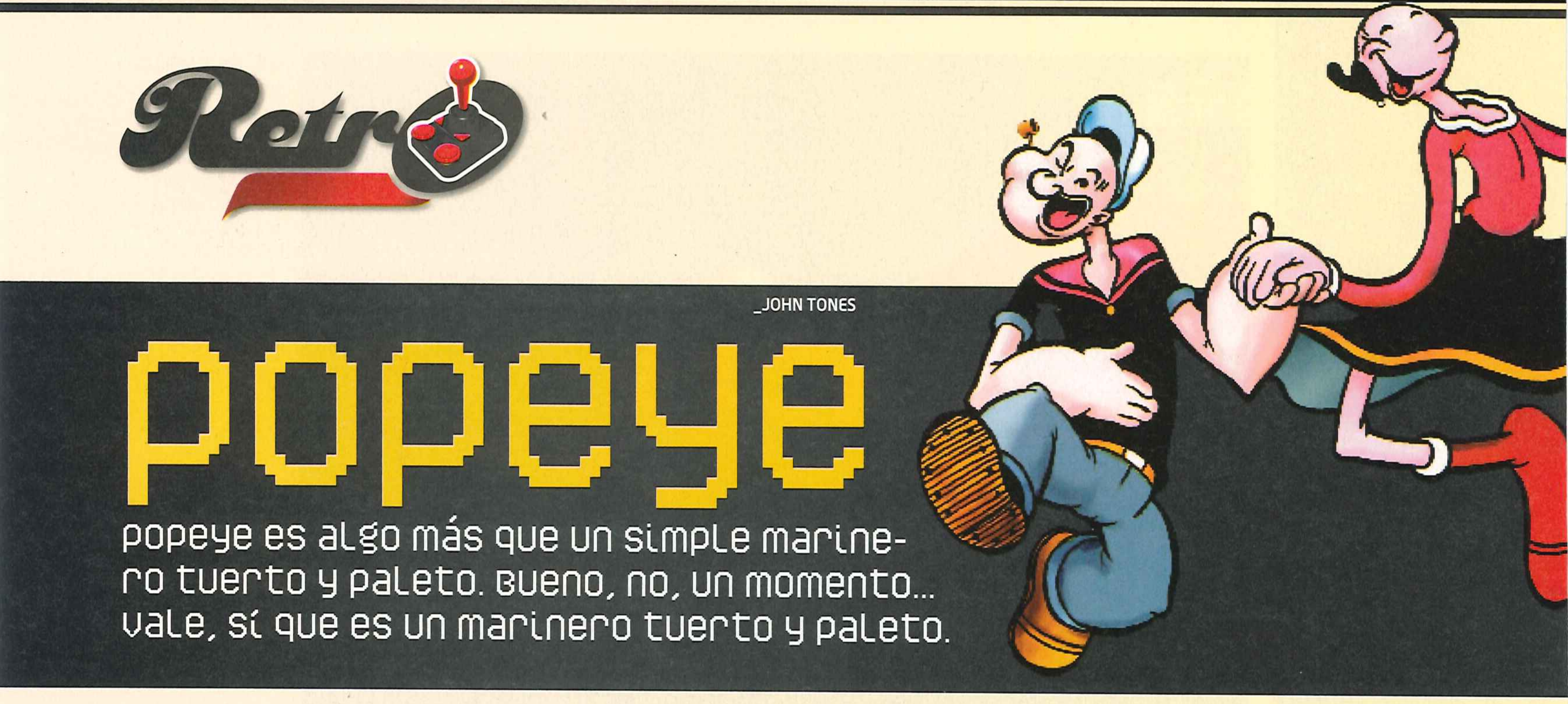
Futuro esperanzador

La caída en el olvido de Jim se vio rematada con el hecho de que una anunciada versión para **PSP** del juego fue finalmente cancelada hace un par de años. De todos modos ***Earthworm Jim*** está lejos de haber dicho su última palabra, y es que, al margen de la afortunada recuperación de los dos primeros juegos para la **Consola Virtual** de **Wii**, recientemente se ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego –en principio simplemente titulado ***Earthworm Jim 4***–, además de una nueva serie de animación y una película, proyectos todos en los que estará directamente implicado **Doug TenNapel**. Por contradictorio que suene, es afortunado que un gusano venga a poner un contrapunto agradable al grisáceo panorama actual. *Groovy!*



EARTHWORM JIM 3D (N64)

EARTHWORM JIM (SNES)



_JOHN TONES

POPEYE

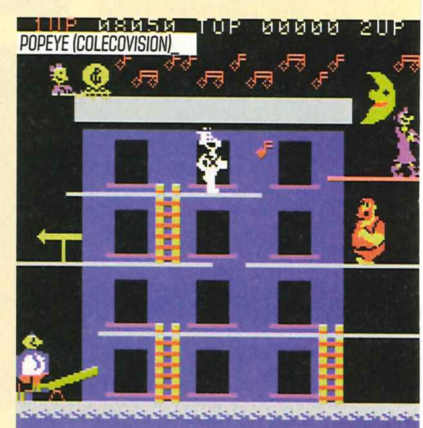
Popeye es algo más que un simple marinero tuerto y paleto. Bueno, no, un momento... vale, sí que es un marinero tuerto y paleto.



POPEYE (ARCADE)_



POPEYE (ATARI 2600)_


POPEYE (COLECOVISION)_

Lo que pasa es que la imagen que tenemos de Popeye está difuminada por su sobreexposición a la abrasadora luz ultravioleta de la cultura popular, la misma que le ha acabado convirtiendo en mera imagen de marcas de verduras ultracongeladas y en difuso protosuperhéroe que toma espinacas para adquirir megafuerza y liquidar a su archinémesis Brutus. Sin embargo, Popeye es algo más que eso: nació como una creación excéntrica y generadora de un humor muy extravagante, y acabó dulcificándose para multiplicar el curioso magnetismo que despertaba en lectores y (gracias a los extraordinarios cortometrajes de animación en blanco y negro dirigidos por los hermanos **Fleischer** en los años treinta) espectadores de todo el mundo.

Popeye nació como personaje secundario en la tira diaria *Thimble Theater* en 1929, protagonizada por la familia de Olive Oyl («Aceite de Oliva» traduciendo literalmente, Olivia Oliva en la libérrima y excelente traducción a nuestro idioma). Pronto su carisma se ganó al gran público, fascinado con ciertas peculiaridades del personaje que se fueron dulcificando (disneyizando, podríamos decir) con el paso de los años: Popeye era un analfabeto radical, lo que le llevaba a pronunciar mal dos de cada tres palabras y a generar *gags* verbales que se prolongaban en el cómic durante días; Popeye era un tonto encantador, de gran corazón y al que resultaba fácil tomar el pelo. Y, sobre todo, Popeye era un asno hiperviolento que, mucho antes de la popularización de la dinámica superheroica de arreglar las cosas a tortazos, ya era el ejemplo perfecto de personaje superdotado para la confrontación física que no sólo soluciona los problemas a golpes sino que él mismo los generaba con su actitud revientamandíbulas aún más conflictiva que los propios enemigos a los que se enfrentaba.

Es decir: Popeye era el prototipo de personaje de videojuego... casi medio siglo antes de la invención de los videojuegos: conciso, contudente y con la violencia como gramática primordial de actuación. Que acabara protagonizando alguno era cuestión de lógica comercial, pero no deja de tener cierto componente de justicia cósmica.

I yam what I yam

Curiosamente, la creación del primer videojuego de Popeye se entremezcla con la de un clásico: *Donkey Kong*. **Nintendo** planteó la que acabaría siendo primera aparición de Mario, originariamente, como una adaptación de los dibujos animados de Popeye: en el proyecto original, el gorila sería Bluto (o Brutus, como le conocimos aquí), la damisela en peligro sería la mismísima Olivia, y suponemos que la aparición de secundarios como la Bruja Del Mar o Pilón, o los *power-ups* en forma de latas de espinacas y no de martillos estarían garantizados.

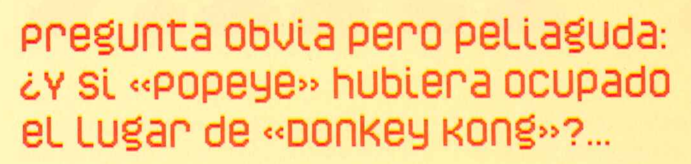
Cuando *Donkey Kong* se convirtió en un éxito, **King Features Syndicate**, propietarios de los derechos del personaje, se lo pensaron dos veces y accedieron a que se llevara a cabo una adaptación de las peripecias de Popeye en 1982. El resultado, obviamente, ya no supuso la revolución jugable del primer hito de **Miyamoto**, pero sí que es uno de los juegos más sencillos, accesibles, divertidos y bonitos de la época. En tres fases que se repiten cíclicamente, todas ellas de ambiente marítimo (como debe ser) y una incluso a bordo de un barco, Popeye va recogiendo las muestras de amor que le lanza Olivia desde la zona superior de la pantalla: corazones en el primer nivel, notas musicales en el segundo y las letras de la palabra «Help» en el tercero. La acción se salpimenta con apariciones ocasionales de una lata de espinacas como *power-up*, Brutus, la Bruja del Mar y el buitre Bernardo como némesis y apariciones especiales de Cocoliso y Pilón proporcionando bonus y puntos extra para los jugadores más exquisitos.

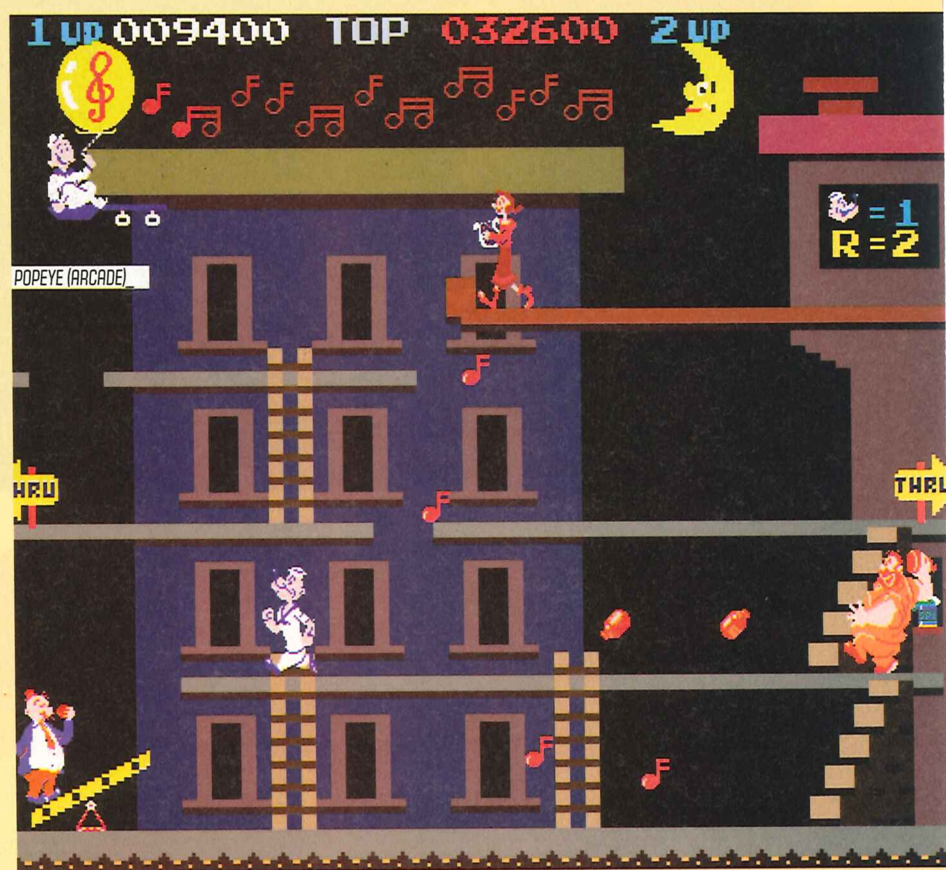




LA ESPINACA VELOZ Sin duda, el peor juego de Popeye es Popeye: Rush for Spinach, un mediocre e infantil arcade de carreras para Game Boy Advance que, sin embargo, posee un demoledor y preciosista acabado gráfico. Aburrido y monótono, encantará al fanático de los brazos deformados del marinero tuerto y crispará al resto.







pregunta obvia pero peliaguda: ¿Y si «Popeye» hubiera ocupado el lugar de «Donkey Kong»?...

Sin duda el gran logro de ***Popeye*** es el respeto plástico a los originales, ya muy desvirtuados con el paso del tiempo, de los originales de **E.C. Segar**, y más cercanos aquí a los dibujos animados en color que popularizó definitivamente al personaje en todo el mundo. Pero el grandioso y grotesco carisma de Popeye y su galería de secundarios sigue intacto, y el juego se esfuerza en reinterpretar movimientos, gestos y actitudes para acoplarlos en un juego que, en los tiempos del píxel chillón y los personajes cabecicubos, respetaba el delineado curvilíneo y el tranquilo coloreado de los *cartoons* matutinos clásicos.

El juego fue convertido a múltiples sistemas domésticos (**Atari 2600**, **5200** y **8-bit**, **ColecoVision**, **Commodore 64**, **Odyssey**, **Intellivision** y **NES**), ninguno de los cuales pudo respetar el pulidísimo acabado gráfico de la máquina original. En términos jugables, sin embargo, son sumamente divertidos, y salvo las habituales insensateces gráficas para **Atari 2600** o **IntelliVision**, algunas versiones como la de **NES** o la de **Atari 5200** mantienen bien el tipo. Alguna de ellas, incluso, como la muy fea de **Amiga**, añaden un nivel extra a los tres que tenía la máquina original.

Criando malvas

Curiosamente, y a pesar de la popularidad de la franquicia, Popeye no ha tenido más intervenciones destacadas en los videojuegos más allá de ***Popeye***, la videoaventura para **Spectrum** que reseñamos justo aquí al lado.

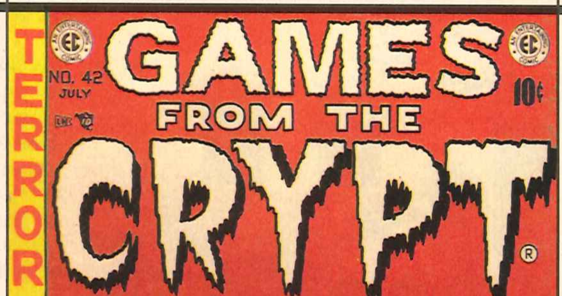
Un año antes de la aparición del arcade de ***Popeye***, **Nintendo** lanzó dos **Game & Watch**, una de tipo *tabletop*, y otra de las clásicas y más elementales, con solo dos pulsadores de control. Y una rareza: en 1994, **Technos** lanzó ***Popeye: Volume of the Malicious Witch Seahag*** exclusivamente en Japón y para **Super Famicon**. Es una especie de juego de mesa en el que Popeye debe rescatar los corazones de sus compañeros, convertidos en piedra. De mecánica rupestre y momentos de acción muy esporádicos, este extraño subproducto tiene su mejor baza en la aparición de personajes olvidados desde los años treinta: el general Bunzo, Bolo y Ox. Secundarios únicos para una época que aún tiene bastante que mostrar.

EL POPEYE MÁS GRANDE DE LA HISTORIA_

La minúscula **dk'tronics** lanzó en 1985 un juego de Popeye programado por **Don Priestley**, creador de otros juegos de similar aspecto como ***The Trap Door*** y secuela. En esta aventura gráfica repleta de ese colorido tan propio de **Spectrum**, Popeye debe localizar 25 corazones y llevárselos a Olivia. El ingenioso sistema que permite a los personajes moverse a varios niveles de profundidad en el escenario no oculta severos problemas de mecánica, pero lo curioso del experimento bien merece un vistazo.







Este rincón de retro se nutre de juegos de la cripta, pero también podría ser «el baile de los malditos». Rebuscamos en el fondo de nuestros archivos para traeros los juegos que nadie conoce, las historias que se cuentan entre susurros en la industria. Pasad, pasad... bajo vuestra propia responsabilidad.

_MR WINTERS







OBRA DE LOS FRANCESES PHILIPPE ULRICH Y DIDIER BOUCHON, CAPTAIN BLOOD, ÚNICO JUEGO LINGÜÍSTICO DE SU TIPO, LOGRA TRASLADAR AL JUGADOR UNA EXPERIENCIA SINIESTRA DE INCOMUNICACIÓN, SOLEDAD ESPACIAL Y FUNESTO DESTINO

CAPTAIN

Despojado de sus curiosidades formales, de su exótica y cuidada atmósfera, de sus innovaciones en el interfaz y de su deprimente historia, ***Captain Blood*** no resistiría un análisis actual. Sus mecanismos lúdicos son simples y repetitivos, y su sistema de comunicación con los alienígenas (motor del juego) no es lo suficientemente robusto como para evitarle cierta frustración al jugador. La grandeza de este título desarrollado en 1988 por **ERE Informatique** reside, como ocurre con frecuencia en los juegos franceses desarrollados durante los años ochenta, en lo intangible: un aura de misticismo, no exento de ostentación, característico de la aproximación francesa a la ciencia-ficción. El protagonista es un programador de videojuegos llamado Bob Morlock que asume como apodo el sobrenombre del famoso pirata. Probando su última creación, se ve transportado al interior del mismo. Durante el proceso, Morlock/ Blood resulta clonado treinta veces. Cada uno de sus clones contiene una parte de su esencia vital, y Blood comienza un periplo de 800 años cazándolos, montado en su nave espacial, para... absorber su fluido vital. ¿Franceses chungos, eh?

Beengo yaxa pitrough

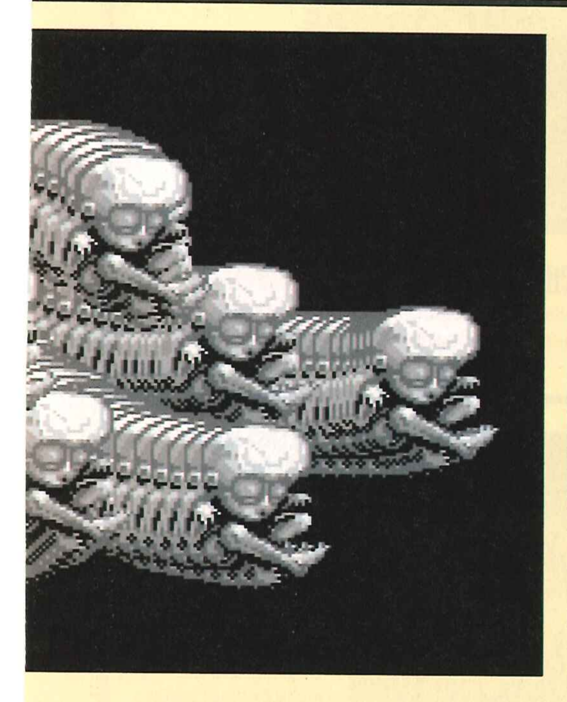
El juego arranca con Blood persiguiendo a los últimos cinco clones que campan libres. Afectado por un progresivo debilitamiento, dispone de unos últimos días de vida para localizarlos y atraparlos. Para ello deberemos viajar a bordo del Arca, nuestra nave, lo largo de una galaxia vacía, enorme y desconocida. Es esa sensación de soledad y desasosiego la que definirá la atmósfera del juego, subrayada desde el primer momento por la imponente partitura de introducción con la que se abre el juego, con la que el mismísimo **Jean Michelle Jarre** aportó su granito de arena. Y es que el aspecto formal de ***Captain Blood*** es destacable aún hoy día: las limitaciones de las plataformas en que

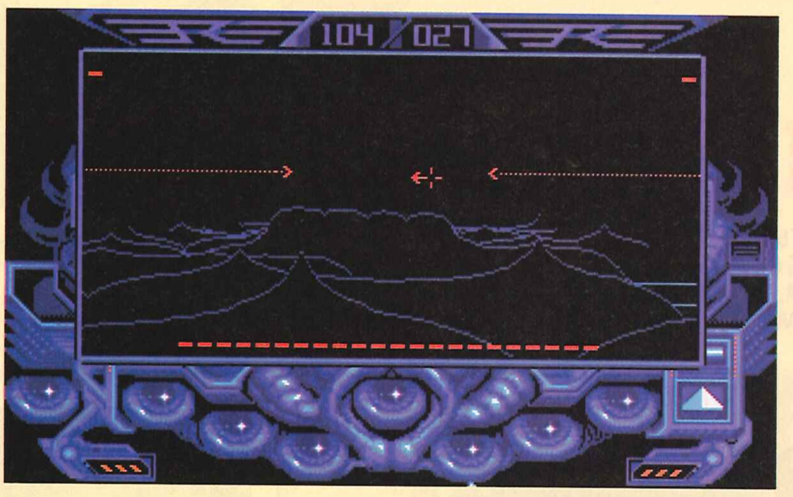












SECUELAS

Algo conceptualmente tan complejo parecía adecuado para multiplicarse en secuelas que aprovecharan las nuevas plataformas. *Commander Blood* (1994), sin embargo, traicionaba la idea original al eliminar el sistema de diálogo icónico UPCOM y sustituir la pochez pixelada por unas horterísimas animaciones 3D con música bakalo.

VERSIONES Las versiones de Atari ST y Amiga eran las únicas que hacían justicia al concepto de ERE Informatique. La pobreza gráfica de las máquinas de 8 bits y las limitaciones sonoras de los primeros PC destrozaban la ambientación de este título producido por Infogrames.



BLOOD

apareció acentuaban la sensación de soledad cósmica que rezumaba la aventura. Es especialmente su versión original para **Atari ST** la que presenta al juego en toda su gloria. A bordo del Arca, unos gráficos pixelados de cuidada gama cromática ilustran una nave de formas orgánicas con reminiscencias a la obra de **H.R. Giger**. El interfaz de «arrastrar y pulsar», algo novísimo en la época, se mantiene en todo momento en primera persona, acrecentando la sensación de inmersión. La versión **Atari** destacaba, además, por los sonidos sampleados (digitalizados, «hablados»...) con los que nave y alienígenas se comunican con nosotros, algo que, en el año 88, sonaba a pura ciencia-ficción.

Indyontego auch minnorgh trag

Tras la presentación del juego, a nuestra derecha, como una larva, podremos ver el OORXX, una pequeña nave orgánica de exploración planetaria y comunicación. A la izquierda, el Fridgitorium, cubículo en el que podremos transportar alienígenas amigables... o ejecutarlos. También allí absorberemos a los clones que vayamos atrapando. Todas estas acciones podrá llevarlas a cabo el «Capitán Sangre» sin obtener por ellas más reproche que el silencioso susurro del vacío interestelar. Podremos terminar el juego sin derramar una sola gota de sangre... o tras un verdadero genocidio.

La libertad para obrar es absoluta en ***Captain Blood***, al igual que la libertad de movimiento. A bordo del Arca, nos encontramos ante la galaxia Hydra, de 32,768 planetas, todos ellos teóricamente explorables... una libertad desoladora. La secuencia de salto

Aprender a comunicarse con los alienígenas es la esencia del juego

al hiperespacio, una verdadera alucinación lisérgica, da paso a la entrada en el propio planeta... una fase de conducción vectorial que nos recuerda a *Battlezone* o *Rescue on Fractalus* y que, a pesar de lo espectacular, pronto resulta repetitiva. Pero nunca nos cansaremos de ella, ante la posibilidad de que, tras completarla, nos encontremos con un ser alienígena. Y es que sólo nuestra pericia a la hora de comunicarnos con los moradores de los escasos planetas habitados nos permitirá avanzar en este juego de detectives galácticos. Y aquí entra en acción la característica más llamativa del título. Para comunicarnos con los extraños Izwals, Croolis o Sinox (hay 15 razas) tendremos que aprender a hablar en Bluddian, el lenguaje universal. Y lo haremos mediante un sistema de iconos, denominado UPCOM, cuyo aprendizaje constituye la esencia del juego. Cada icono tiene un significado, y con ellos (hay 150) construiremos sentencias sencillas con las que comunicarnos con los alienígenas y tratar de que nos den las coordenadas de uno de los planetas en los que se esconden nuestros clones. A la dificultad intrínseca de este sistema de iconos, que deberemos memorizar, se añade la propia rareza de muchos de los alienígenas, algunos apenas animales.

A pesar de su mecánica repetitiva (hiperespacio, pilotaje, diálogo... y vuelta a empezar) ***Captain Blood*** ha quedado como una joya de culto, de preciosista aspecto formal, capaz de generar en el jugador verdaderas sensaciones de soledad e incomunicación.







WII

COMMODORE 64

AUNQUE AMPLIAMENTE SUPERADO EN NÚMERO DE USUARIOS EN NUESTRO PAÍS POR SUS COMPETIDORES DIRECTOS, EL AMSTRAD CPC Y EL ZX SPECTRUM, EL ORDENADOR PERSONAL DE COMMODORE LLEGÓ A SER EL MÁS VENDIDO DEL MUNDO. POCA BROMA.



Desde 1982, el ordenador personal más popular de EE.UU. fue **Commodore 64**. Algo menos en determinados países europeos como España, donde arrasaron el huracán **ZX Spectrum** y ese cascajo para amantes de las ensaladillas chillonas llamado **Amstrad CPC**, y que mantuvieron al gran público alejado de esta maravilla de contundente y discutido diseño e inapelables virtudes técnicas.

En sus mejores momentos, **Commodore** fabricó 400.000 unidades al año del ordenador, y las razones están claras: su catálogo de juegos tiene, títulos multiplataforma aparte, un halo de producto de culto y un cuidado por los detalles que los hacen muy reconocible. Para **Commodore 64** se crearon los mejores títulos de artes marciales de la época, algunos *shooters* magistrales y experimentos primigenios con las 3D que sus compañeros generacionales replicaban con patética dificultad.

Sin embargo, si por algo **Commodore 64** sigue siendo hoy una máquina con una escena viva es gracias a su asombroso chip de sonido SID: característicamente melancólico, sobre él trabajaron genios de las *chiptunes* como **Martin Galway, Rob Hubbard, Jeroen Tel** o **Chris Hülsbeck**, responsables en buena medida de lo señalado más arriba: un juego de **Commodore 64** a menudo solo podía existir... para **Commodore 64**.

JUEGOS DISPONIBLES (20/05/2008)

- Impossible Mission
- International Karate
- Uridium
- The Last Ninja
- California Games
- World Games

ECHAMOS EN FALTA

- Serie Sir Arthur Pendragon
- The Sentinel
- Hammerfist
- Knight Games
- Katakis
- Labyrinth
- The Way of the Exploding Fist
- Wizball
- Cauldron 1 & 2
- Target: Renegade
- Beach Head
- Great Giana Sisters
- Spy Vs. Spy
- Armalyte
- Sorcery
- Ghostbusters
- Dropzone
- Myth
- Netherworld
- Rescue on Fractalus / The Eidolon

COMMODORE 64: SONIDOS CELESTIALES Del chip de sonido de la máquina, el fabuloso SID, se llegó a decir que era diez veces mejor que cualquier ingenio similar y veinte veces superior a lo que la máquina realmente necesitaba. Un lujo sonoro de primer orden. _JOHN TONES



SHOOTERS ENFEBRECIDOS Stavros Fasoulas programó para la máquina dos shoot'em-ups, Sanxion y Delta, que no tienen categoría de grandes clásicos, pero que merecen un hueco futuro en la Consola Virtual.

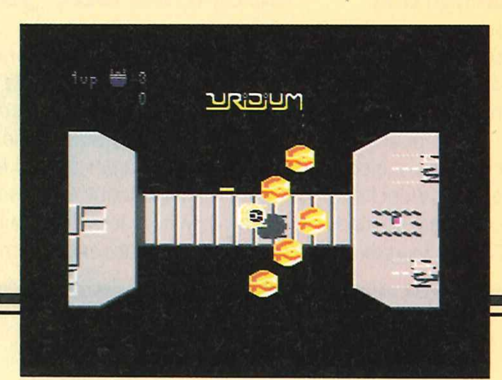


THE LAST NINJA
Revisado en nuestro número 178, esta videoaventura de 1987 exclusiva para Commodore 64, puso en evidencia a los otros ordenadores de 8 bits con unas características que le sentaban como un guante al C64: su irrepetible banda sonora, su detallismo gráfico y su versátil perspectiva isométrica_

IMPOSSIBLE MISSION
Otra exclusiva de C64, rápidamente portada a otros sistemas. Su sistema de disposición aleatoria de la información que el protagonista debía encontrar para huir de la fortaleza subterránea en la que estaba encerrado revolucionó el género. Eso y las volteretas, claro_



INTERNATIONAL KARATE
Analizado en Xtreme 176, este juego de 1986 programado por Archer MacLean fue, junto con The Way of the Exploding Fist, la culminación del subgénero de los combates de artes marciales uno contra uno, donde brilló el catálogo de C64 en épocas anteriores a Street Fighter_

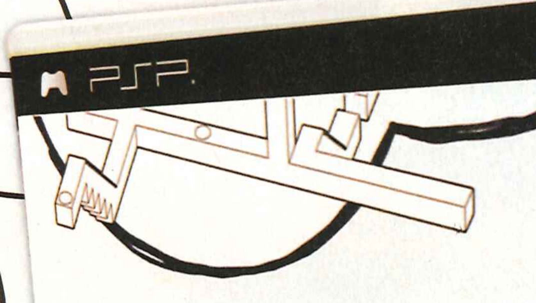


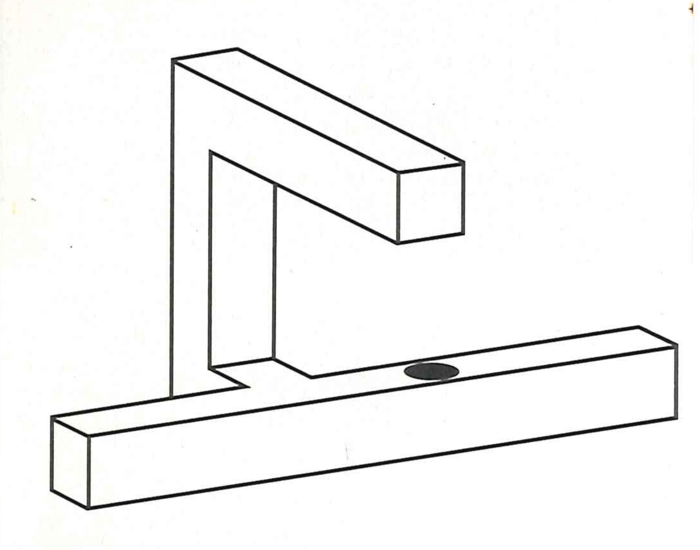
URIDIUM
Sensacional y no del todo frenético shooter espacial en el que el jugador tiene que reducir a cenizas galácticas una serie de estaciones espaciales. Sigue pasmando su fluidez de manejo y su ingeniosa sensación de profundidad_

echochrome™



SONY C.E. Y SUPERJUEGOS XTREME TE DAN LA OPORTUNIDAD DE CONSEGUIR UN ECHOCHROME PARA PSP. ENVÍA UN SMS CON LA RESPUESTA CORRECTA ANTES DEL 3 DE JULIO DE 2008 PARA PARTICIPAR EN EL CONCURSO.





El juego se basa en la obra de...

A) Picasso

B) Escher

C) Mauro Entrialgo









CONCURSO ECHOCHROME

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra echosj, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: echosj A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 3 de julio de 2008.



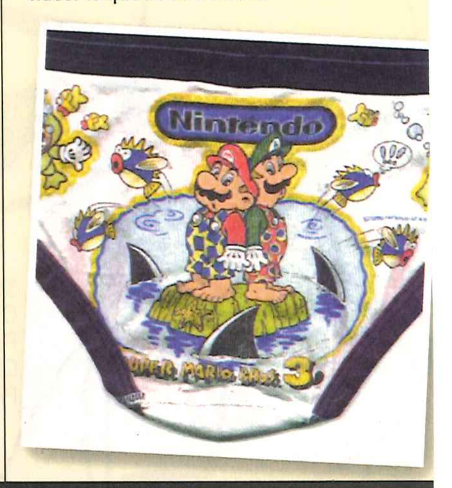


1 ¡HAS SIDO INVADIDO!

Este *short* combina perfectamente el guiño claro y directo a los ***Space Invaders***, para los que sabemos de qué va el rollo, con la nada molesta confusión de señalar el estampado como unos simpáticos marcianitos, que podría decir cualquier ajeno o ajena. Invasores azules sobre un fondo blanco no es algo muy canónico desde el punto de vista del integrismo del píxel, pero no podemos quejarnos mucho. El lienzo tampoco es que sea el más adecuado. Por cierto, nos atormenta una duda: ¿el calzoncillo se estira hasta por encima del ombligo o han utilizado a Kyle X como modelo?

3 MARIO BROS 3

Un calzoncillo para niños, que ellos también tienen derecho a fardar en la guardería a la hora de hacer pipí y hacer popó. Lo malo es que tendrán excusas a tutiplen para enseñar los gayumbos a quien sea y donde sea. Aunque pensándolo bien ¿cuándo un niño ha necesitado excusas para hacer lo que hace un niño?



_S.T.A.R.

Gayumbos, bragas y tanguillas: Lo retro que llevas dentro

Hoy tratamos de lo que llevamos en el interior, el ir cómodo por dentro y mostrar seguridad por fuera, libertad de movimientos y sujección total.





2 NINTENDO PASIÓN

La carga referencial de la ropa interior y de la parte del cuerpo que cubre ya es de por sí licencia para bromear. Una braga con el logo de **Nintendo** en la parte trasera... un estampado de un *pad* con botones para jugar en la parte delantera... es que, a ver, esta prenda, cuando se la ponen ellas ¿es para ellas mismas o para ellos?

4 AMIGA BOING

Oh, que fácil, nos lo ponen a HUEVO: un boxer estampado con decenas de BOLAS, la archiconocida «Boing Ball» de los ordenadores **Amiga**. Los boxers cada vez son más usados en el sector de la moda íntima masculina por aquello de permitir que los pendejos pendulen a su libre albedrío a la par que su porte disimula las mutaciones que sufre la panza por la dejadez, la edad y la atrofia estética de los muslos producida por el deje al caminar. En este caso añadamos, tal vez, que quizás haya poca fortuna en que la estampación sea, precisamente, unas BOLAS. Aquí las podemos ver con fondo negro, pero también estaban disponibles con fondo blanco. Para días tristes y para días alegres, suponemos.



5 ÑACA ÑACA LA CIGALA

Remember televisivo: anuncio de arroz La Cigala con toda la *troupe* de extras simulando un hambre atroz y onomatopeyando el acto de comer para promocionar la marca. Ofreció risas a algunos, cejos fruncidos a otros, como hará esta braga estilo masculino que simula ser *slip*. Una planta letal nintendetera emergiendo de una tubería. Basto incluso para el hombre, preocupante y hasta sospechoso para estar estampada en una braga de mujer. No olviden que la ropa interior también se lava y también se cuelga en el tendedero, que no todos sus vecinos saben lo que es *un nintendo* y que ver esta braguita colgada puede definirle como vecina guarrilla y de sexualidad ambigua y poco definida. Pasaría de *geekie* liberal a perraca bujarrona en un plisplás.



9 ALIENATION

Otra tanda de braguitas masculinizadas y *culottes* con combinación. Muy festivas y *teenagers*, desenfadadas y graciosas. Cosas para japonesitas, por supuesto, lolitas de cuerpos menudos y mentalidad enorme. No es que sean prendas arrebatadoramente atractivas, simplemente son cómodas y funcionales sin olvidar ese toque *«bella por dentro, hermosa por fuera»* que toda mujer busca. O que debería buscar.

6 SINGLE BUBBLE

¡Qué grande es la lengua inglesa! Del videjuego de **Taito** *Bubble Bobble* se pueden sacar mil variaciones maldicientes, como esta parte trasera de *culotte* que se podría traducir como «burbujéame a morir». Tosan, carraspeen y disimulen todo lo que quieran, no es para menos, pues encontrarse a una nena con tal slogan en sus posaderas abre la incógnita de si busca compañero de filia o si directamente nos invita a que dejemos correr el aire y vayamos a molestar a otra.



7 BONUS STAGE

Este *culotte* es más sobrio pero no por ello menos digno de desconfianza. En caso de llegar hasta él, vale, parece que obtendremos premio, pero ese símbolo de interrogación está allí por algo. ¿Se ha de romper a golpes de... cabeza? ¿No sería más fácil haber puesto una estrellita o una moneda del *Super Mario World*? Con lo fácil que era entenderse con los POKEs en el Spectrum...



10 COMECOCOS

¿Merece la pena explicar con palabras lo que la imagen expresa con tosca subliminilidad? Pacman persiguiendo a Ms Pac-Man mientras hace lo que debe: comer cocos. Por ahí abajo, miren qué coquetamente se levanta los bajos, asoma un fantasma morado, que ya saben ustedes lo que significa: que se lo pueden comer. Y quédense ahí, que aunque luego venía *Super Pac-Man*, después seguía con *Baby Pac-Man*, *Pac & Pal* y así.

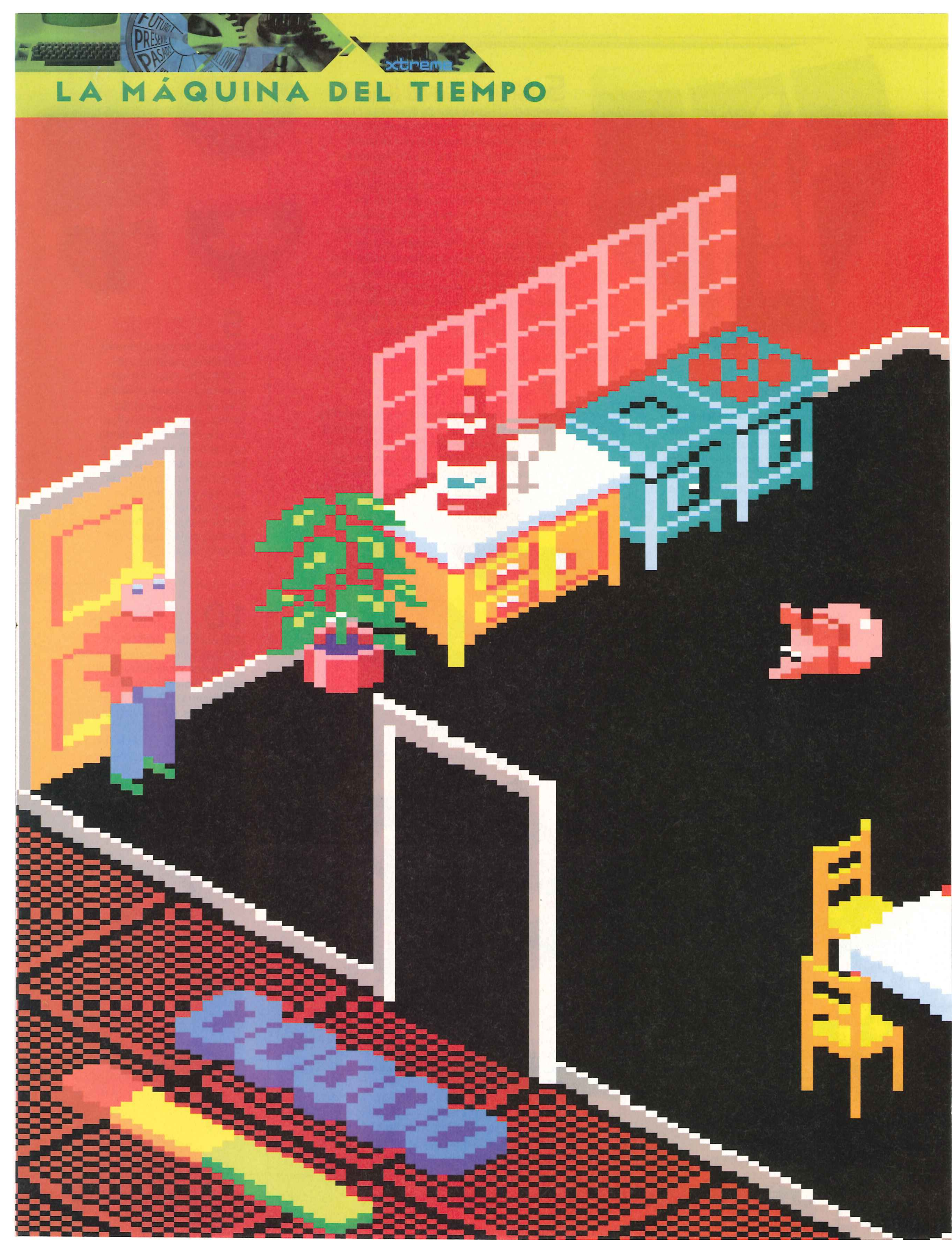


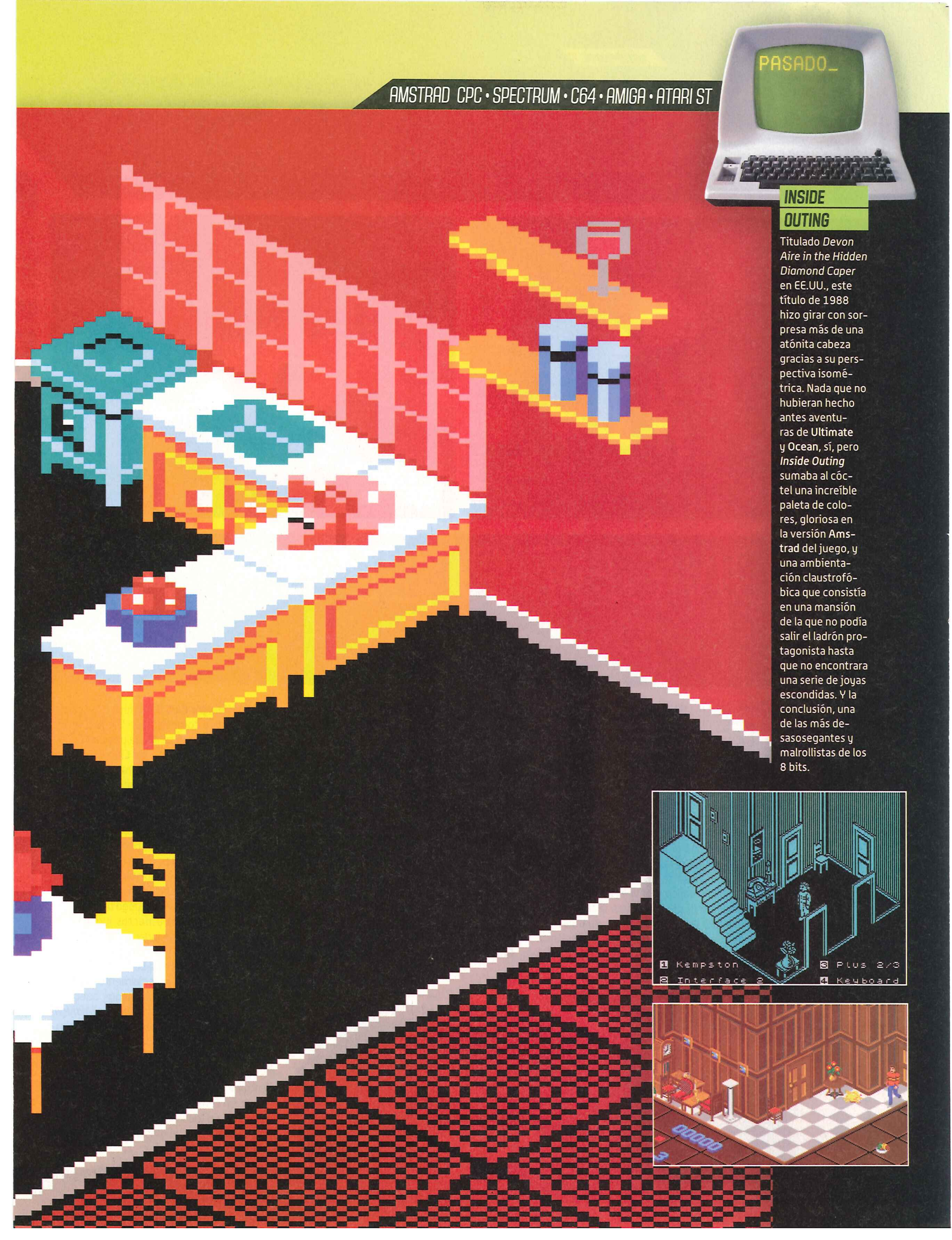


8 DO THE DONKEY

Macho, aquí termina toda pose chulilla y todo respeto, tanto en lo íntimo y personal del acto de miccionar como ante lo inminente de ese otro Acto. Con este *boxer* usted no puede sacarse el pimientoſæ sin sentir pena y lástima de sí mismo. Percátese por dónde asomará su pajarillo, venga. Y lo de Press Start... Sólo falta un Insert Coin para rematar. Menos mal que no hay ningún Press A To Continue, que si no le hacen un desgraciado.




xtreme



INSIDE OUTING

Titulado *Devon Aire in the Hidden Diamond Caper* en EE.UU., este título de 1988 hizo girar con sorpresa más de una atónita cabeza gracias a su perspectiva isométrica. Nada que no hubieran hecho antes aventuras de **Ultimate** y **Ocean**, sí, pero *Inside Outing* sumaba al cóctel una increíble paleta de colores, gloriosa en la versión **Amstrad** del juego, y una ambientación claustrofóbica que consistía en una mansión de la que no podía salir el ladrón protagonista hasta que no encontrara una serie de joyas escondidas. Y la conclusión, una de las más desasosegantes y malrollistas de los 8 bits.

TRY AGAIN

PRUEBA DE NUEVO. PULSA «SÍ» PARA REVISAR CON NOSOTROS JUEGOS QUE PASARON DESAPERCIBIDOS Y QUE AÚN PUEDES ENCONTRAR EN TU TIENDA_





SALTARÁN CHISPAS
CARRERAS AL LÍMITE DEL SENTIDO COMÚN_

PSP XBOX PS2

MIDNIGHT CLUB 3
DUB EDITION REMIX

_CHAIKO



_PLATAFORMA PS2, XBOX, PSP
_AÑO 2006
_COMPAÑÍA ROCKSTAR
_DESARROLLADOR ROCKSTAR SAN DIEGO
_GÉNERO TUNING DESQUICIADO

HE AQUÍ UN JUEGO QUE NOS MUESTRA LA FASCINACIÓN POR LA VELOCIDAD EXTREMA Y LOS VEHÍCULOS EN SU LÍMITE

En los últimos años el aficionado a los videojuegos de carreras ha presenciado cómo el género automovilístico ha protagonizado un giro drástico hacia el macarrismo y la ilegalidad. Lejos quedan los circuitos cerrados, la frialdad de los cronómetros, el aburrido hiperrealismo, y la exasperante simulación con el ojo puesto en la altura de los alerones o la dureza de los neumáticos. Es la era del *tuning*, de las carreras ilegales en circuitos urbanos, de los choques, de las persecuciones policiales y, en resumidas cuentas, de no sólo ser más rápido que los demás, sino también tener el coche más llamativo... y el sentido de supervivencia más desarrollado y eficaz.

Esa es la propuesta de, entre otros títulos, la serie *Midnight Club* de los nunca suficientemente bien ponderados **Rockstar Games**. Con la vista puesta en los coches de importación, la serie nació en **Playstation 2** y creció en popularidad con la segunda entrega, también aparecida en **Xbox**. Es con la tercera entrega, ***Midnight Club 3***, con la que **Rockstar** da de lleno en el clavo, de tal modo que aparece una versión ampliada del juego, ***Midnight Club 3 DUB Edition Remix***, el juego del que hoy hablamos. ***DUB Edition Remix*** incluye todos los contenidos de ***Midnight Club 3***, es decir: tres ciudades en las que competir (San Diego, Detroit, y Atlanta), a las que se añade una cuarta ciudad recuperada de *Midnight Club II*, Tokyo. A pesar de ser un nivel antiguo, ha sido recreado utilizando el motor de ***Midnight Club 3***, sembrado de efectos de partículas, una iluminación espectacular, y una estupenda recreación arquitectónica. Este nuevo nivel es extremadamente difícil de dominar, y tiene tanto contenido como los otros tres, por lo que requiere de mucha práctica para completar el juego. Además añade 24 nuevos vehículos a la ya de por sí larga lista de vehículos del juego original.

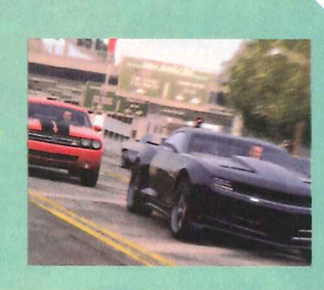
Por acabar con los aspectos jugables, se añade la posibilidad de jugar *on-line*, tanto en **Xbox** como en **PS2**. Otro aspecto retocado en ***Midnight Club 3 DER*** es la banda sonora. **Rockstar** siempre mima especialmente el acompañamiento musical de sus juegos, adecuándose a las exigencias de cada título, y ***Midnight Club 3 DUB Edition Remix*** destaca por contar con una gran selección de música con aires urbanos, desde clásicos del rock duro y el pop independiente hasta la espídica música electrónica, sumando la escalofriante cifra de más de un centenar de canciones para todos los gustos. En todos los demás aspectos es el mismo juego que pudimos disfrutar en su versión primigenia.





¡NITRO! EN UNA COMPETICIÓN DE COCHES TUNEADOS NO DEBE FALTAR EL ÓXIDO NITROSO_

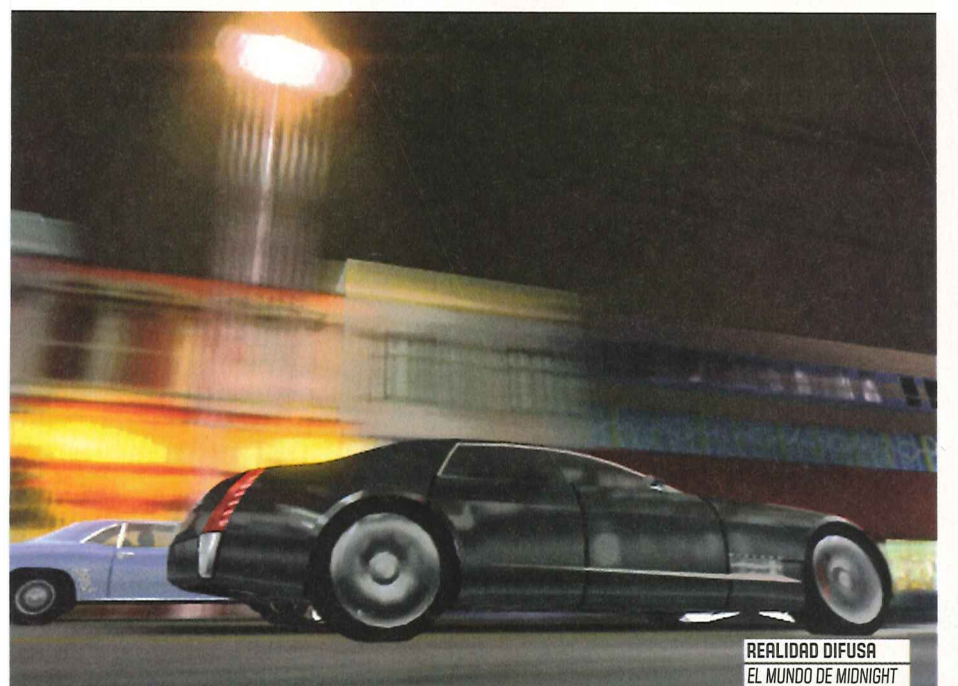
MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES



La siguiente entrega de *Midnight Club* está en camino. En septiembre verá la luz *Midnight Club: Los Angeles*, una elaborada recreación de la ciudad californiana infestada de clubs adictos a la velocidad.



¿DISTANCIA DE SEGURIDAD? NADIE RESPETA LAS NORMAS DE CIRCULACIÓN... O PIERDE_



REALIDAD DIFUSA EL MUNDO DE MIDNIGHT CLUB ES ESENCIALMENTE REALISTA... PERO NO_

Midnight Club 3 expande la tradición de la saga, basada en la velocidad extrema y la acción desenfrenada en entornos urbanos. Lo que a priori puede parecer pan comido, competir contra otros coches, se torna en una pesadilla de chasis retorcidos cuando el jugador empieza a toparse con el tráfico propio de la ciudad, las normas de circulación creadas para el común de los mortales, y la policía que las defiende con ahínco. En ***Midnight Club 3*** el jugador debe comprar y mantener sus vehículos, haciéndolos evolucionar con mejoras tanto estéticas como mecánicas que le permitan plantar cara a las distintas bandas de automovilistas de cada ciudad con unas mínimas posibilidades de éxito.

El juego se desarrolla en ciudades abiertas, con zonas marcadas por el informador como lugares en los que se pueden encontrar distintos retos. Ir ganando carreras abre las puertas a nuevas competiciones y premios mayores, además de aumentar el abanico de posibilidades en lo que a personalización y mejora de los vehículos se refiere. El resultado es un juego con una curva de dificultad ajustadísima: los primeros pasos en el juego son bastante sencillos, con carreras que pueden ganarse sin grandes dificultades, para poco a poco ir aumentando el nivel de exigencia.

Sólo hay una forma de superar el juego en su totalidad: aprender al dedillo qué mejoras pide cada coche e interiorizar la idea de que jugar limpio es la forma más rápida de llegar a la derrota. El hecho de que las ciudades sean abiertas significa que, dentro de cada carrera con la salida y la meta perfectamente señaladas hay múltiples formas de recorrer el camino que hay entre ambas, y conocer la ciudad y sus atajos es la mejor forma de asegurarse el trono de la velocidad en cada una de las cuatro ciudades.

Como curiosidad, el juego cuenta con vehículos reales licenciados, al contrario que *Midnight Club II*, en el que van desde utilitarios familiares hasta deportivos de alta gama, pasando por motos y camiones. Al ser vehículos reales, los daños que pueden recibir son limitados (nada de ver un coche volcando o estallando como en un *Grand Theft Auto*), pero eso no le resta diversión al juego. Elaborando el aspecto fantástico del juego, es posible obtener habilidades especiales para los vehículos, como varios tipos de turbos, control del vehículo mejorado en los saltos, o conducción sobre dos ruedas, entre otros.

Como complemento al extensísimo Modo para un jugador existe una versión *on-line*, en la que se pueden correr la mayoría de modos de juego para un jugador contra corredores de todo el mundo, además de poder entrar en alguno de los clubs disponibles, o formar uno propio (lo que en otros juegos *on-line* son clanes, pero trasladado al automovilismo macarra). No obstante hoy en día puede resultar complicado encontrar partidas *on-line*. ***Midnight Club 3 Dub Edition Remix*** es nada menos que el mejor y más completo juego de conducción arcade de la pasada generación.





DRAGON NINJA (PC)

NINJAS AZULES, NINJAS ROJOS, NINJAS ZORRONAS, Y UNOS CHICOS MALOS EN PLENO SUBIDÓN DE L-CARNITINA. TODO, EN GLORIOSOS GRÁFICOS CGA Y EGA. ¡AY!

Hagamos un ejercicio de memoria: ***Dragon Ninja*** nos molaba... porque salían ninjas. Horas y horas frente al arcade no justifican a esos maromos resultado de un cruce entre el **Bruce Lee** más macarra y el **Van Damme** más hortera. ¿Camisitas de tirantes y pantalones blancos ajustados? Ni en los sueños homoeróticos del artista marcial *wannabe* más tarado por sus lecturas de *Dojo* y *Cinturón Negro* del barrio, oiga. Pero bueno, ahí estaban los ninjas de colores y, sobre todo, las ninjas con sus medias de rejilla que siempre nos hacían dudar: ¿va a atizarme o a hacerme un hombre?

Lo que no tiene perdón de dios, el Papa, y todo el santoral junto es la versión para **DOS** que se sacaron de alguna manga manca los chicos de la difunta **Data East**: esos gráficos CGA infectos (luego fueron EGA, eh, cuidado) dinamitaban lo poco bueno que tenía un arcade aspirante a *Double Dragon*, enguarraban su mecánica ya justita de tira palante-puño-patada, y convertían a los ninjas en unas masas informes de indescifrable color pastel que daban ganas de sacarse los ojos a cucharazos. Me cago en la nostalgia ya.



GLOBAL
2,5

_GÉNERO **HOSTIAS HORTERAS Y NINJAS EMBORRONADOS**
_PAIS **ESTADOS UNIDOS**
_COMPAÑÍA **DATA EAST**
_DESARROLLADOR **DATA EAST**

TOPS

xtreme

01 **GRAND THEFT AUTO IV** [ROCKSTAR] PS3/XBOX 360
02 **MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS** [KONAMI] PS3
03 **NINJA GAIDEN II** [MICROSOFT] XBOX 360
04 **BURNOUT PARADISE** [ELECTRONIC ARTS] PS3/XBOX 360
05 **ODIN SPHERE** [SQUARE ENIX] PLAYSTATION 2
06 **IKARUGA** [MICROSOFT] XBOX 360
07 **NO MORE HEROES** [VIRGIN PLAY] WII
08 **SUPER MARIO GALAXY** [NINTENDO] WII
09 **ADVANCED WARS: DARK CONFLICT** [NINTENDO] NDS
10 **THE ORANGE BOX** [ELECTRONIC ARTS] XBOX 360

GAME

PLAYSTATION 3

01 GRAND THEFT AUTO IV
02 GRAND THEFT AUTO IV (ED. COLECCIONISTA)
03 GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
04 TIME CRISIS 4 + PISTOLA
05 PRO EVOLUTION SOCCER 2008

PLAYSTATION 2

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 GOD OF WAR II (PLATINUM)
03 FIFA 08
04 IRON MAN
05 RAYMAN: RAVING RABBIDS

XBOX 360

01 GRAND THEFT AUTO IV
02 GRAND THEFT AUTO IV (ED. COLECCIONISTA)
03 GEARS OF WAR (CLASSICS)
04 FIFA 08
05 CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

WII

01 WII FIT + TABLA DE EQUILIBRIO
02 MARIO KART + VOLANTE PARA WIIMOTE NINTENDO
03 WII PLAY + WIIMOTE
04 MARIO & SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS
05 SUPER MARIO GALAXY

PSP

01 PRO EVOLUTION SOCCER 2008
02 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
03 GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES (PLATINUM)
04 FIFA 08
05 GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES (PLATINUM)

NINTENDO DS

01 MAGIA EN ACCIÓN
02 42 JUEGOS DE SIEMPRE
03 BRAIN TRAINING
04 NEW SUPER MARIO BROS.
05 MARIO KART DS

RESULTADOS CONCURSOS

TUROK (XBOX 360)

Alejandro Moraño Mur (BARCELONA)
Ángel L. Jiménez Fernández (MÁLAGA)
Miguel A. Fernández Vázquez (VIZCAYA)
Jesús Molina Merino (MADRID)
Francisco J. Salcedo González (HUELVA)
Antonio Villar Preto (VALENCIA)
Andrés Landa Morte (BARCELONA)
José Mª. Quintana Marrufo (BARCELONA)
A. Marcos Rodríguez Losada (LUGO)
Miguel A. Alfageme Claverí (MADRID)
Tony Iglesias Stelling (ISLAS BALEARES)
José J. López Delgado (CANTABRIA)
Alberto Ramón Jiménez (ALMERÍA)
Antoni Formatger Del Fresno (GERONA)
Javier Nicolás Bueno (MURCIA)
Jesús Zurbano Sojo (CÓRDOBA)
Marius V. Mereuta (MÁLAGA)
Alejandro Montoya Tinajero (CIUDAD REAL)
Ignacio Gilgado Hormaechea (GUADALAJARA)
Eva Martín González (MADRID)



¡CORRE A BUSCAR
LA NUEVA REVISTA
CARTOON NETWORK!
REGALO:
PISTOLA
DE AGUA
DE
KND
CODENAME: KIDS NEXT DOOR
¡TODO POR SÓLO!
3,95 €
CARTOON NETWORK
REGALO: PISTOLA DE AGUA
ATAPUERCA: EL ORIGEN DEL HOMBRE
APÚNTATE AL CN TOUR
EL REGRESO DE INDIANA JONES
CÓMIC 'CAMPAMENTO LAZLO'
SUPERVERANO EN ACCIÓN
3,95 euros.
Nº 85 Junio 2008
LIBROS PASATIEMPOS PÓSTER REPORTAJES CHISTES CONCURSOS
Y MUCHO MÁS...
CARTOON NETWORK
Es una publicación de GRUPO ZETA
™ & © 2008 Cartoon Network

12+
www.pegi.info

Super Smash Bros. Brawl

Una Nueva Cazadora Entra en Juego.

El Traje Zero de Samus no tiene los poderes ni las armas que hicieron famosos sus trajes habituales, pero Samus tiene una agilidad extraordinaria gracias al entrenamiento que recibió en su infancia con los Chozo. Además, sin su armadura es más rápida y ligera, y ahora está armada con un dispositivo llamado Paralizador, que detiene a todas las fuerzas oponentes.

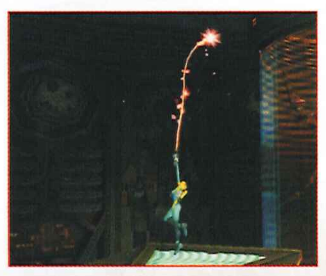
Los Movimientos de Samus

Paralizador



Azote de Plasma

Cable de Plasma



Salto de Impulso



Especial
Juego final:
El Láser Zero y
el Poder del Traje
de Samus



Super Smash Bros. Brawl A Partir del 27 de Junio.







